

1987

Compartiendo nuestras ideas

Center for International Education

Follow this and additional works at: https://scholarworks.umass.edu/cie_methodstrainingmaterials



Part of the [Educational Methods Commons](#)

Center for International Education, "Compartiendo nuestras ideas" (1987). *Methods, Training, & Materials Development*. 21.
Retrieved from https://scholarworks.umass.edu/cie_methodstrainingmaterials/21

This Article is brought to you for free and open access by the Center for International Education at ScholarWorks@UMass Amherst. It has been accepted for inclusion in Methods, Training, & Materials Development by an authorized administrator of ScholarWorks@UMass Amherst. For more information, please contact scholarworks@library.umass.edu.

Compartiendo Nuestras Ideas

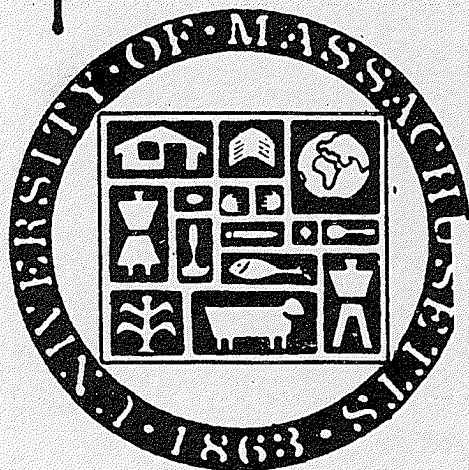
...un intercambio de actividades
para la enseñanza y aprendizaje...



PROGRAMA DE CAPACITACION
PARA MAESTROS DE EDUCACION
PRIMARIA

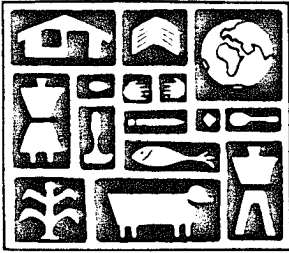
JUNIO - JULIO

DE 1987



CENTER FOR INTERNATIONAL EDUCATION

Hills House South
University of Massachusetts
Amherst, Mass. 01003—U.S.A.



CENTER FOR INTERNATIONAL EDUCATION

Hills House South
University of Massachusetts
Amherst, Mass. 01003—U.S.A.

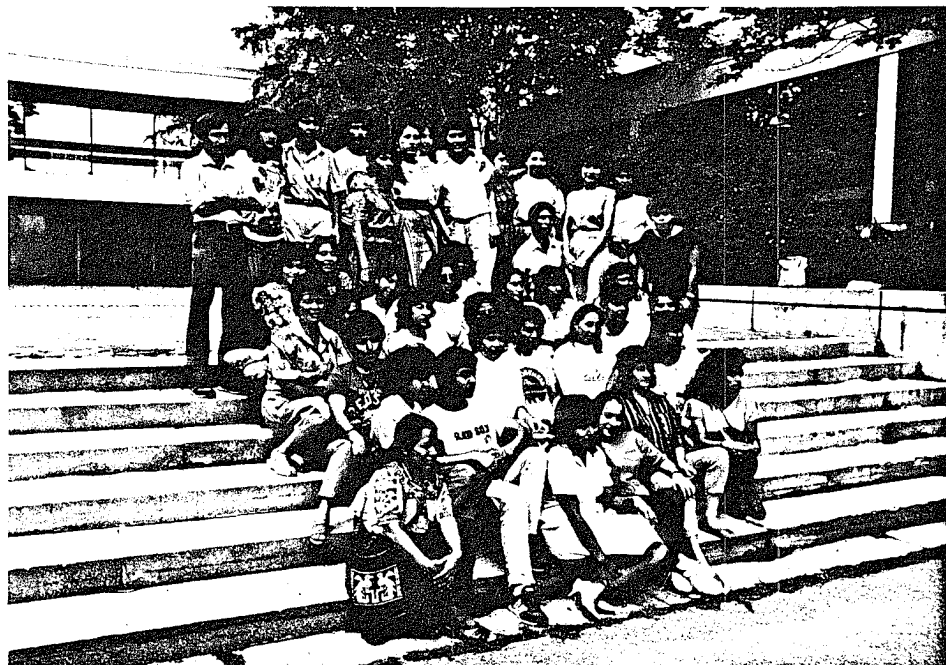
INTRODUCCION

Estimados Compañeros:

Por este medio tenemos el gusto de brindarles este pequeño folleto, fruto de una labor colectiva por parte del grupo de participantes y capacitadores del Programa de Capacitación para Maestros de Educación Primaria.

Esperamos que los materiales incluidos aquí les sean de utilidad en su trabajo docente, y que al mismo tiempo el folleto les sirva como un recuerdo cariñoso de esta convivencia única que pudimos compartir. La oportunidad de intercambiar las ideas y experiencias de todos ha sido la base para lograr un aprendizaje mutuo e inolvidable.

Queremos agradecerles a todos por su participación en el programa y en la producción de este folleto. Nuestros mejores deseos de éxitos en la vida les acompañarán siempre...



Compartiendo Nuestras Ideas ***

SECCIONES DEL FOLLETO

- I. DINAMICAS
- II. LECTURA Y ESCRITURA
- III. MATEMATICAS
- IV. CIENCIAS, GEOGRAFIA Y OTRAS MATERIAS
- V. PREPRIMARIA
- VI. MATERIALES Y METODOS CREATIVOS
- VII. JUEGOS EDUCATIVOS
- VIII. CANCIONES
- IX. CUENTO: "La Orquesta de Marcela"
- X. NUESTRA VIDA EN HAMPSHIRE COLLEGE
- XI. DIRECCIONES



LLUVIAS Y LAGRIMAS.

Hoy que me toca partir
Adiós debo decir
no quisiera hacerlo jamás
el destino así lo marcó
y hoy me tengo que ir.

Letra y musica de:

Paulino Bachán S.

Adriana, adiós ya me voy
Mario y Katy adiós
el recuerdo les dejo nomás
aunque lejos yo me encontraré
siempre los llevaré.

En las voces de:

Paulino y Diego.
2-7-87

Elena, adiós ya me voy
Grant y Marisa adiós
ya me voy a mi tierra otra vez
aunque grande la distancia ha de ser
yo los extrañaré.

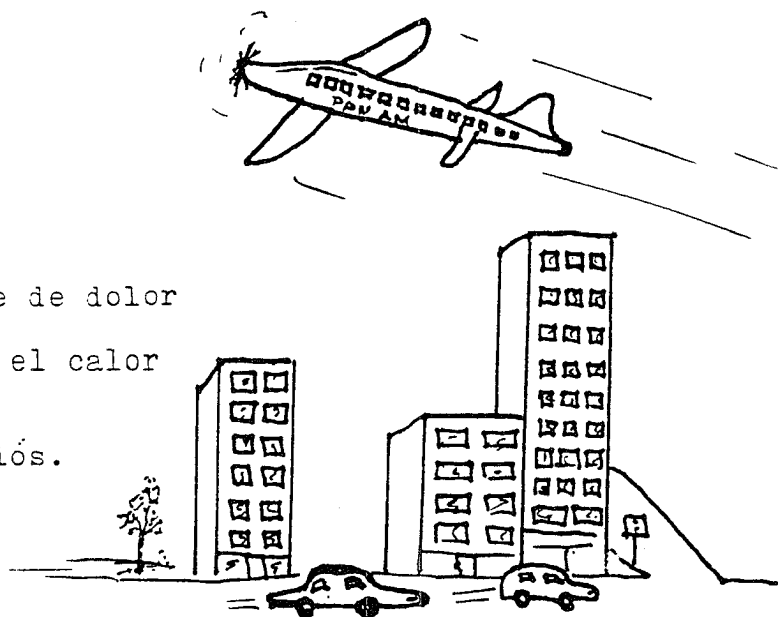
Hablado: { Gracias POR TODO a la vez
gracias por la amistad, yo les digo
con sinceridad, que a todos en el
corazón los llevaré, pronto partire
y solo lluvias y lagrimas veré.

Marilyn, good-bye, adiós
Manolo y Kerry adiós
el avión que nos conducirá
esperandonos ha de estar
a TODOS ADIÓS.

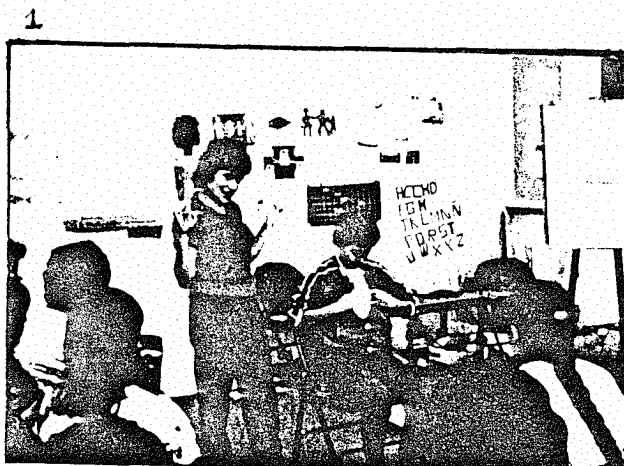
--* Ya no volverán mis ojos
a verlos jamás
que dolor lo que siento
ni mis oídos escucharán
las voces de ayer.

La lluvia que cae
en esta noche triste
siempre recordaré
lluvias y lagrimas
hoy se verán
que nos toca partir

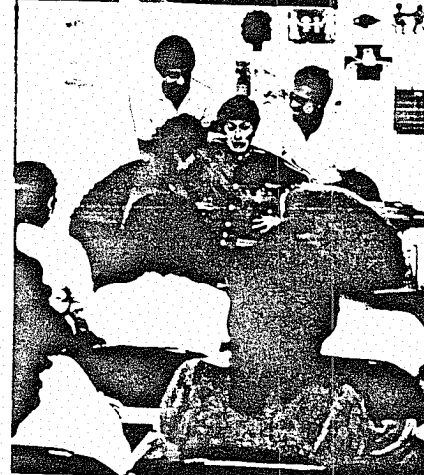
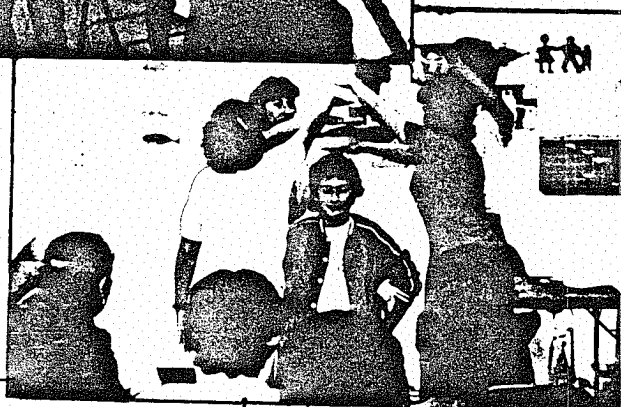
Hablado: { Aunque mi corazón se embargue de dolor
debo decirles adiós
aunque jamás llegue a sentir el calor
que un día nos dimos los dos
en un lindo verano
en que nos dimos la mano, adiós.



DINAMICAS !



¿Qué le
pasó a
Dorita?



ACTIVIDAD: Dinámica

TITULO: "Hoja de Te"

EDAD: Pre-Primaria - Segundo grado

DURACION: 5-10 minutes

MATERIALES:

CONTRIBUIDO POR: Elia León

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación motriz

DESCRIPCION: Se dice: Hoja de te, de te, de te
Hoja de te, de te, de te
Hoja de te, hoja de te, te

Al mismo tiempo se aplaude con ritmo y que la ultima palmada sea con el último "te"

Se hace tambien marchando y que el último paso sea con el ultimo "te".

ACTIVIDAD: Dinámica

TITULO: "El Arca de Noé"

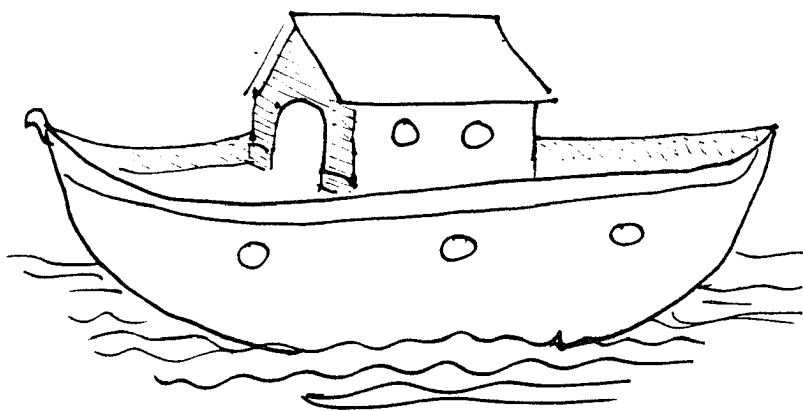
EDAD: De pre-escolar a sexto grado.

MATERIALES: Varios pedazos de papel en que escribir.

CONTRIBUIDO POR: Blanca Valdéz de Guzmán.

OBJETIVOS: Crear mayor unidad entre los niños, aprender el nombre de ambos sexos de los animales, aprender o repasar el sonido que emiten los animales y sus movimientos, actuar, divertirse.

INSTRUCCIONES: Se escriben (o dibujan) en papelitos los nombres (o las figuras) de animales machos y hembras que sean parejas. Por ejemplo en uno un gato, en otro una gata, en uno un león en otro una leona, etc. Después se reparten entre los niños. Cuando ya todos tienen sus papelitos se comienzan a buscar por el sonido que hace cada animal y cuando se encuentran , pasan al centro y hacen el sonido juntos y los movimientos del animal. Una a una las parejas que se han encontrado entran al Arca de Noé.



ACTIVIDAD: Dinámica

TITULO: "Serio y Chistoso"

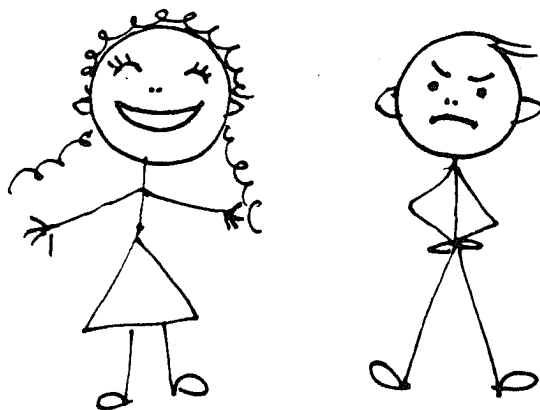
EDAD: Pre-escolar hasta adulto

MATERIALES: Un zapato

CONTRIBUIDO POR: Milo Letona

OBJETIVO: Divertirse

INSTRUCCIONES: El grupo se hace un círculo y eligen un dirigente. El dirigente toma el zapato y lo deja caer en el suelo. Si cae bocaarriba todos tienen que reír. Si cae boca hacia abajo todos se ponen muy serios. El director tiene el poder de castigar a los que no siguen las reglas. Por ejemplo si una persona no se ríe cuando deben reír el les puede dar un punto. Si ganan tres puntos tienen que hacer una penitencia. Además el director puede tratar de hacer que los demás ganen puntos, mirándoles en los ojos y echando chistes.



ACTIVIDAD: Dinámica

TITULO: "La Máquina Humana"

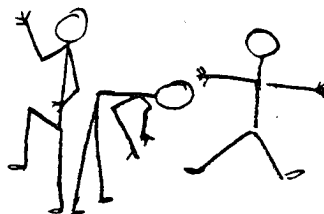
EDAD: 7 años a adultos

DURACION: 5 minutos

CONTRIBUIDO POR: Grant Suhm

INSTRUCCIONES: Todos han visto cómo una máquina funciona pero, cuántos han sido máquinas? Aquí ha llegado su oportunidad. El maestro explica que uno por uno todos los niños van a venir al frente de la clase para ser una parte de una máquina grande que tiene muchas piezas móviles con distintas funciones. Pero que se tienen que seguir algunas reglas. Primero tienen que hacer movimientos y sonidos simultanea y repetidamente, por ejemplo, moviendo los brazos de arriba a abajo diciendo "trac, trac, trac". Segundo, no puede copiar las acciones de otro. Y tercero, tiene que coordinar sus acciones con el resto de la máquina.

El maestro llama la primera persona al frente, despues la segunda y la tercera, etc. hasta que todos son parte de la máquina. Luego les explica que poco a poco se va la corriente eléctrica y que la máquina va a parar. Todos hacen sus "bip, bips" y "trac, tracs" más lentamente hasta que se apaga la máquina. Luego les dice que viene demasiada corriente y la máquina va a acelerar hasta que explota! Observe lo que pasa... Tiene que verlo para creerlo!



ACTIVIDAD: Dinámica

TITULO: "El Lazo Enredado"

EDAD: Niños y adultos

DURACION: 15 minutos

MATERIALES: Un grupo de aproximadamente 10 personas, o más ...

CONTRIBUIDO POR: Kathy , Donaldo

OBJETIVO: Mostrar la importancia de la colaboración para salir de una situación difícil o "enredada"; y disfrutar una dinámica activa en la cual todos pueden participar - incluso el maestro...

DESCRIPCION: Todo el grupo se pone de pie. Cada persona toma la mano de una persona cercana. Luego con su mano libre, toma la mano de otra persona, estirándose para alcanzar lo mas lejos que pueda. No importa cruzar brazos o resultar de espaldas con alguien. En esta manera se forma el "lazo enredado", entre mas enredado, mejor!

Para desenredarlo, todos tienen que colaborar para no "romper el lazo. Sin soltar las manos, se hacen los movimientos necesarios hasta que al final resulte un circulo de personas, sin ningun "enrede".



ACTIVIDAD: Dinamica

TITULO: "Viento Mar y Tierra"

EDAD: 7 a 12 años

CONTRIBUIDO POR: Diego Alvarado

INSTRUCCIONES: El moderador divide al grupo en equipos uno es viento otro mar y otro tierra. Cada vez que el animador diga la palabra mar los de el equipo mar deben decir animales del mar. El que dirige el juego en medio de su historia menciona las palabra claves como: viento, mar o tierra, al principio despacio y luego mas y mas rapido. Los grupos inmediatamente se pone de pie y dice el nombre de un animal dependiendo de lo que dijo el animador:

Ejemplo:

Animador: Viento

Grupo: (cada uno diciendo cosa distinta) Paloma, águila, mosca

Animador: Tierra

Grupo: Culebra, elefante, cucaracha

Animador: Mar

Grupo: Tibaron, tortuga, ballena

Animador: Viento, mar

Grupo: Sancudo, langostino, loro, camarón

Se puede usar otras categorias que salgan de la biologia, matemática, religión, geografia, etc.

ACTIVIDAD: Dinámica

TITULO: "El Elefante"

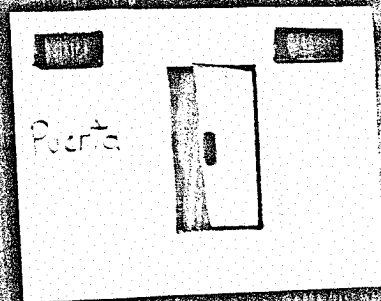
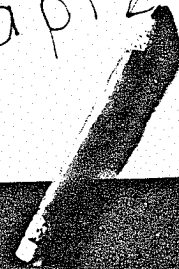
EDAD: De 7 años hasta adultos.

CONTRIBUIDO POR: Elisa Ovalle Diaz

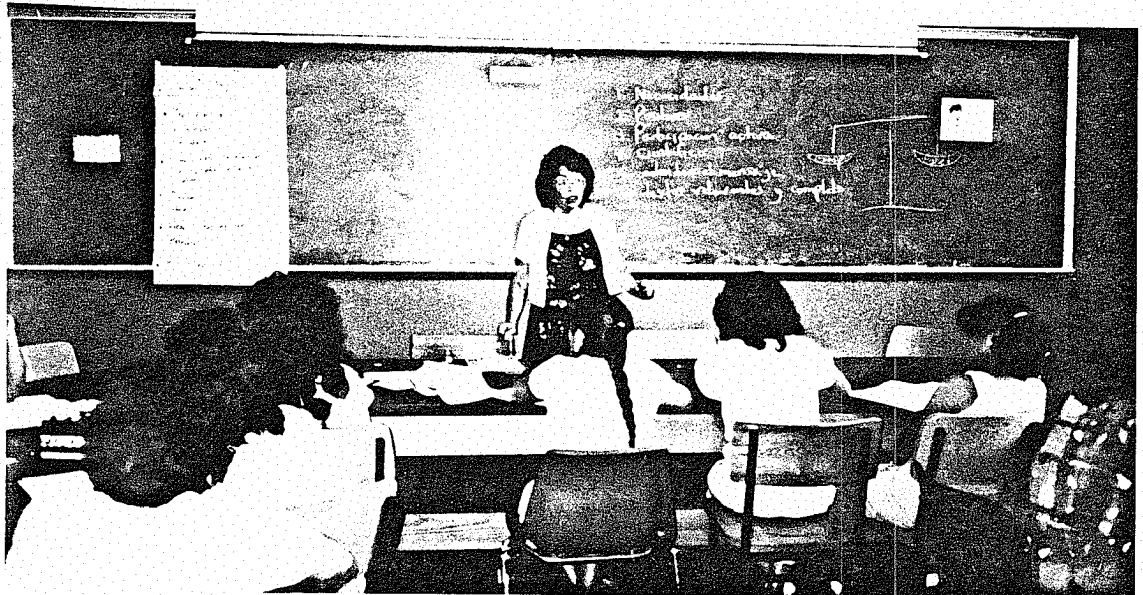
OBJETIVOS: Romper el hielo, divertirse, usar la imaginación y ejercitar la creatividad.

INSTRUCCIONES: El que dirige, pide dos voluntarios del grupo y pide que se retiren de la habitación. El grupo decide que mímica van a hacer (al principio puede ser la de bañar a un elefante) y quien va a hacerla. Luego llaman a uno de los que estan afuera y le muestran la mímica. Todavía sin saber que es el que la ha visto tiene que enseñarla al otro que esta afuera. Cuando terminan, los dos tienen que explicarle al grupo que es lo que estaban haciendo. Pueden repetir la actividad varias veces con mímicas diferentes.

lápiz



Lectura y Escritura



ACTIVIDAD: Lectura

TITULO: "Historia Actuada"

EDAD: Pre-primaria hasta tercer grado

CONTRIBUIDO POR: Rocío Costa

OBJETIVO: Involucrar al niño más activamente en la lectura y hacer la conversión de imágenes auditivas a imágenes visuales y físicas.

INSTRUCCIONES: En vez de solamente contar o escuchar una historia los niños pueden actuarla. El ejemplo que presentamos aquí "Max y Los Terribles" fue adaptado de un libro bien conocido en Los Estados Unidos; la profesora lo utilizó en una de las clases de lectura para mostrar como hacer una historia actuada. Usted puede usarlo también.

A. Si los niños van a poder actuar bien mientras que usted lea una historia van a tener que entender lo que tienen que hacer. Por eso usted debe leer la historia una vez con mucho entusiasmo diciéndoles que cada vez que llegan a un movimiento o gesto ellos deben actuarlo. Por ejemplo si en el cuento un mico brinca ellos deben todos brincar como micos. Usualmente usted va a tener que iniciar la mimica y ellos siguen su ejemplo. Lea toda la historia una vez en esta forma.

B. La segunda vez que lea la historia los niños van a entender que tienen que hacer. Usted solamente lo lee y ellos van recordando los movimientos.

Max y los Terribles

El día que Max se puso su taje de terrible estuvo todo el día haciendo travesuras. (todos haciendo travesuras) Su mamá se puso muy furiosa (todos muy furiosos) y lo mandó a la cama sin comer. (todos mandando a Max a la cama)

En su cuento, una selva empezó a crecer. (creciendo) Max caminó por la selva y llegó al océano. (caminando) Allí encontró un bote. Max se montó en el bote (montando) y navegó y navegó (navegando) hasta que llegó al lugar donde viven los terribles. (desembarcando)

Los terribles le enseñaron sus ojos terribles (mostrando ojos) y sus dientes terribles (mostrando dientes) y sus garras terribles. (mostrando garras) Pero Max no se asustó y le enseñó sus ojos terribles, (mostrando ojos) sus dientes terribles (mostrando dientes) y sus garras terribles. (mostrando garras). A

los terribles les dió mucho miedo (miedo) y escogieron a Max el rey de los terribles, y bailaron una fiesta terrible. (bailando) Pero Maz se sintió solo y se montó en el bote (montando) y navegó y navegó y navegó (navegando) hasta llegar a la selva.

De pronto Max se despertó (despertando) y allí estaba su mamá con un plato de comida. (con el plato)

C. Se puede usar otro cuento o puede asignar distintos papeles a grupos pequeños de niños. Los niños pueden crear sus propias historias individualmente o juntos. Las posibilidades son infinitas.

ACTIVIDAD: Juego Educativo

TITULO: Rompe Cabezas (Para Lectura)

EDAD: Niños de 2 a 6 grados

DURACION:

MATERIALES: Párrafos de un cuento, recortados

CONTRIBUIDO POR: Lucy Ruano

OBJETIVO: Que el niño sea capaz de reconstruir con sentido un párrafo.

DESCRIPCION: El profesor elije una parte de un cuento la que reproduce, en hojas de papel bond, y luego recorta frases, oraciones o palabras.

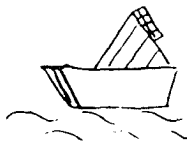
Explica luego al niño que reconstruya la historia, formando párrafos.

Si las piezas no estan colocadas en el orden de la historia original, no importa. El objetivo es que el niño reconstruya párrafos pero con sentido.

Se puede hacer en grupos de 4 or 5 niños.

Ejemplo:
cuento:

Puedes ver el barquito " es bonito verdad?
Es de Juanito.
Juanito Cuida mucho su barquito, porque
es de papel.
Lo encontró el domingo cuando fue al
rio a bañarse.



Es de Juanito.

Lo encontró el domingo

Juanito Cuida mucho

Su barquito

Cuando fue al rio

a bañarse.

es bonito verdad?

Puedes ver el barquito?

por que es de papel.

ACTIVIDAD: Lectura y escritura.

TITULO: "Usted Tiene la Palabra"

EDAD: 7 a adultos

MATERIALES: Tiras cómicas dominicales, tijeras, papel blanco y goma.

CONTRIBUIDO POR: Marisa Estrada Suhm

OBJETIVO: Facilitar la lectura y la composición por medio de ayudas visuales. Desarrollar la creatividad, ver las diferencias de estilo al escribir en forma de interlocución y de narrativa.

INSTRUCCIONES: Se selecciona una tira cómica con varios cuadros y varias burbujas con diálogos. Se le recortan o cubren los diálogos y se pegan en un papel con fondo blanco. Se divide la clase en grupos de a dos y se le entrega una tira cómica a cada grupo. Ellos deben decidir que es lo que dice la historia y que van a escribir en cada burbuja para dar a entender la idea. Para esto se pueden llevar de 15 minutos a media hora, dependiendo de la habilidad del grupo. Luego se rotan las tiras cómicas terminadas, y los grupos se hacen comentarios recíprocos de si el mensaje escrito estaba claro o no y si captaron la idea o no. En niveles más avanzados, la maestra puede hacer anotaciones sobre la diferencia de estilo en las burbujas de diálogo y la narrativa que tendrían que usarse para escribir la historia si no se tuvieran imágenes.

ACTIVIDAD: Enseñanza de Lectura y Escritura

TITULO: Historia Dictada

EDAD: 6-12 años

DURACION: 10-15 minutos

MATERIALES: -Pizarra o (preferible) una hoja grande de papel en blanco
-Marcadores/yeso

CONTRIBUIDO POR: Yolanda Algarra

OBJETIVO: Desarrollar la expresión oral del niño. Desarrollar su capacidad de comprensión de lectura a través de una experiencia que tiene sentido para el niño.

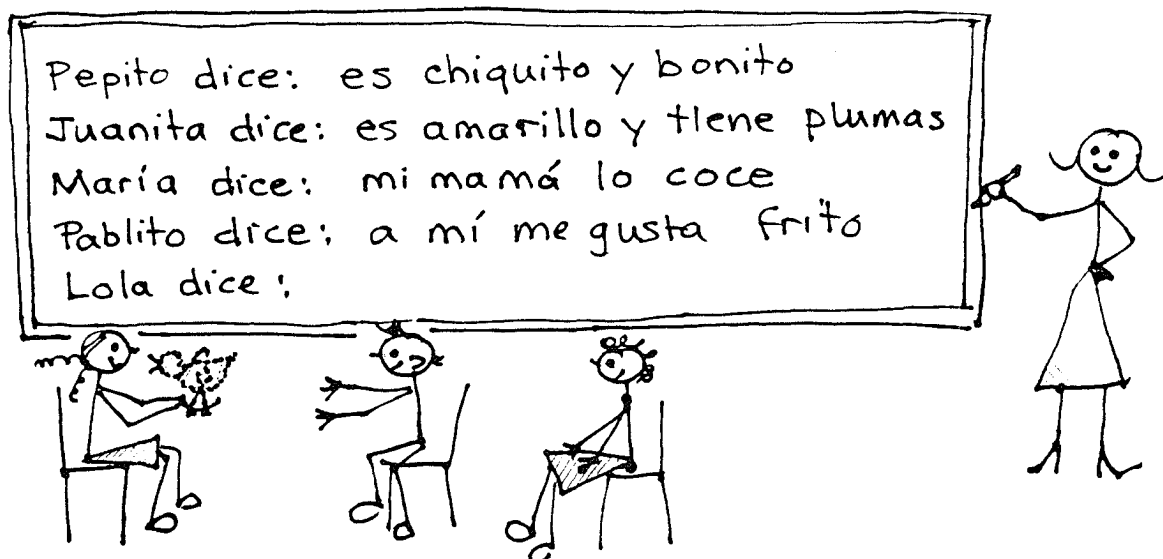
DESCRIPCION: -El maestro/a escoge una actividad que los niños hayan disfrutado. Por ejemplo: un paseo escolar, una lámina atractiva, la lectura de un cuento interesante, un animalito que se traiga a la clase etc, etc.

-Se les pide a los niños que digan algo que les gustó de esa actividad o objeto. La maestra escribe en el papel exactamente lo que cada niño va diciendo.

-La maestra/o lee con los niños o pide a los niños que lean lo escrito (teniendo en cuenta el grado de los niños).

-La maestra saca fotocopias de estas lecturas, las reparte a los niños, y se vuelven a leer. Se colocan en fólderes respectivos, para que el niño/a las guarde y lea cuando quiera.

Esta actividad se puede hacer en varios días.



ACTIVIDAD: Lectura y Escritura

TITULO: Actividades Para Practicar Cómo Escribir Los Números

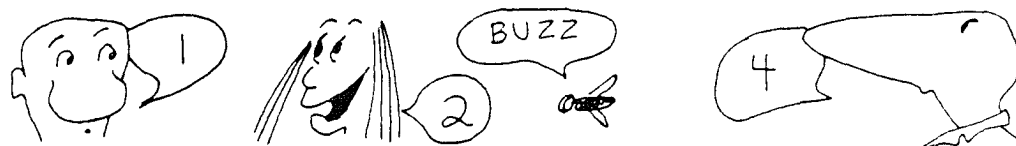
EDAD: Primer Grado o Adultos Analfabetos

CONTRIBUIDO POR: Marilyn

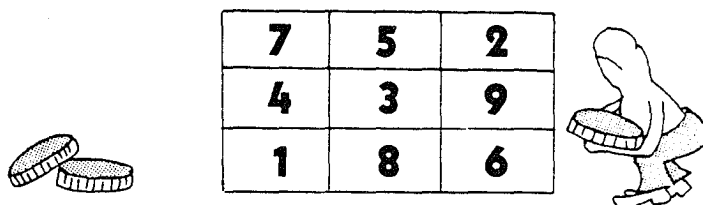
OBJETIVO: Practicar escribir y leer números.

DESCRIPCION:

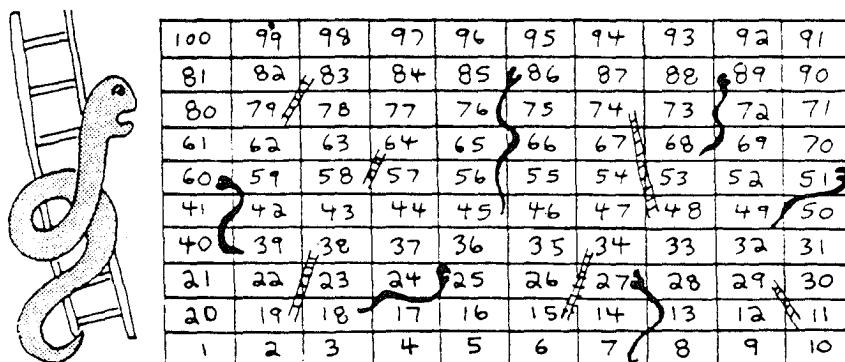
1. Timbre Ayuda los alumnos para contar hasta 100. El primero dice 1. El segundo dice 2. El tercero dice "buzz". El número tres (por ejemplo) o cualquier número con un "tres" encima de ella no se puede decir (23,13,93). Si alguien hace un error, tiene que empezar otra vez con 1.



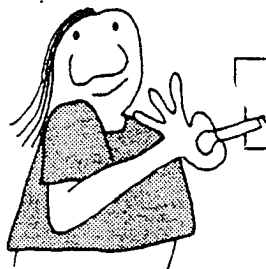
2. Juego de Numeros Cada pareja de alumnos recibe una tarjeta y cinco prendas. Para poder colocar su prenda, el alumno tiene que decir un numero en la tarjeta en voz alta uno de los números que aparece en el tablero. Los alumnos traten de poner tres prendas en un linea.



3. Culebras y Escaleras Dividir los alumnos en grupos de cuatro. Darle a cada grupo un tablero de Culebras y Escaleras, un par de dados y prendas. El tablero debe tener todos los numeros de 1 a 100. Los alumnos se turnan para tirar los dados y muevan sus prendas por las lineas, diciendo cada numero en voz alta. Cuando llega a un cuadro con una escalera el alumno puede subir su prenda. Cuando llega a un cuadro con la cabeza de una culebra, el alumno tiene que regresar su prenda a cuadro 1. El ganador es el alumno que llega a 100 primero.



4. Similar o Diferente? Darle cada alumno una hoja de trabajo con filas de números. El alumno mira el número a la izquierda y dibuja un círculo alrededor del mismo número en su hoja de trabajo.



39417	93417	39417	71934	87645	57684
681	168	861	116	681	611

5. Guerra Poner los alumnos en grupos de cuatro. Cada grupo tiene un conjunto de cartas. El que sirve le da cada persona -incluyendo a sí mismo- una carta con la cara visible. La persona con el número más grande gana todas las cartas. Luego el que sirve les da 4 más cartas a cada persona. Al final del juego los alumnos pueden contar las cartas o sumar los totales para determinar la cuenta.

6. Círculos de Tiza Mover las muebles de la clase. Dibujar círculos de 30 centímetros en el piso. En cada círculo se pone una problema matemática ($2+3$, $1+3$, $6+0$). Se dice un suma. Los alumnos tratan de ser el primero llegar al círculo correcto o sea al problema que corresponde a la suma mencionado. También puede ser una competencia entre equipos.

ACTIVIDAD: Lectura y Escritura

TITULO: Actividades Para Practicar Las Letras

EDAD: Primer Grado o Adultos Analfabetos

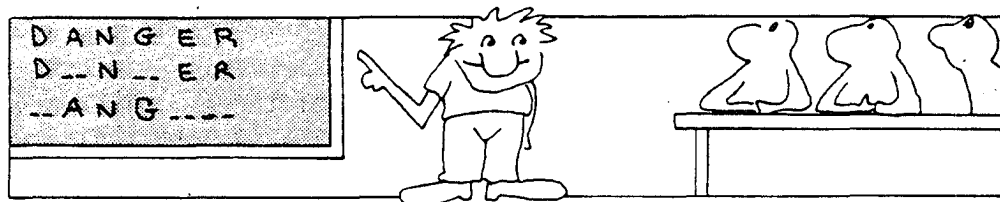
CONTRIBUIDO POR: Marilyn

OBJETIVO: Practicar leer y escribir letras del alfabeto.

DESCRIPCION:

1. Nombres de Las Letras Prepare un conjunto de tarjetas del alfabeto. Ponga los alumnos en grupos de 4 y da a cada grupo un conjunto de tarjetas. Presente una letra, "B" por ejemplo, pero diga "D". Los alumnos trabajan juntos para encontrar la letra nombrada (e.g. "D") y la enseñan a los demás. Esta actividad puede ser un competencia entre equipos.

2. Letras Que Faltan Escriba una palabra que la clase ya sabe en la pizarra. Escriba la palabra algunas veces más borrando algunas letras particulares. Los alumnos tienen que escribir la letra que falta. También puede preparar hojas de trabajo de la misma manera.

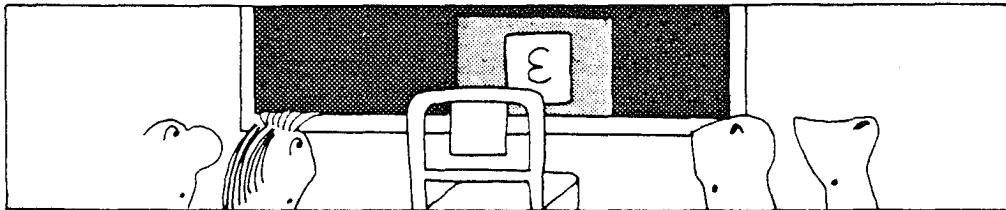


3. Tarjetas de Letras Pegue tarjetas con letras en las espaldas de los alumnos. Pide a ellos que las organicen alfabeticamente. Para hacerlo tienen que leer las tarjetas y hacerse preguntas unos a otros. Haga el mismo ejercicio con otras letras del alfabeto.

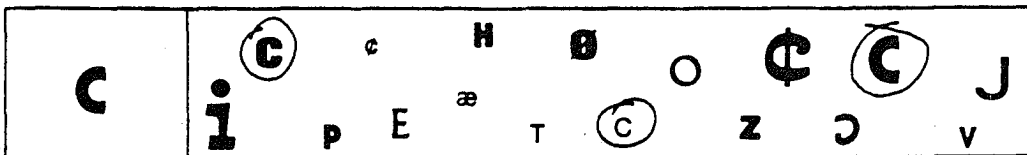


4. Gafas Oscuras Un alumno se pone gafas oscuras. Los otros se sientan en un círculo. Se les da letras de cartón o madera para tocar. El alumno trata de adivinar la letra solo usando el sentido de tacto. Los alumnos se turnan..

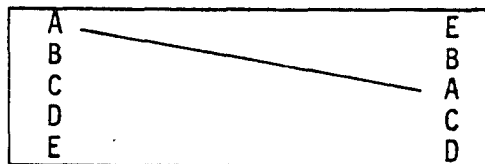
5. Imagen en el Espejo Pon un espejo en la pizarra. Pon una silla a 60 centímetros del espejo. Los alumnos se sientan en un círculo detras de la silla. Escribe letras del alfabeto en tarjetas de cartón, usando una una pluma que escribe ancha. Pega un tarjeta en la silla que esta frente al espejo para que los alumnos solo puedan ver la imagen de la letra reflejada. Los alumnos tienen que adivinar que letra es y escribirla corectamente. También se pueden formar dos equipos y tener una competencia para ver que equipo puede adivinar y escribir la letra primero.



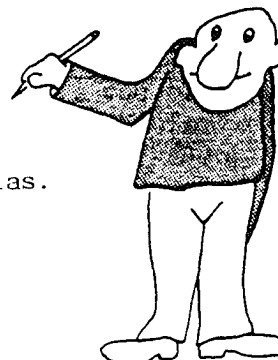
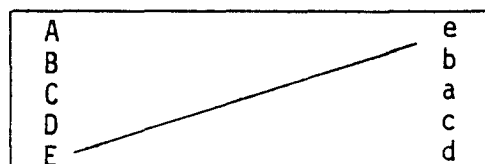
5. Haciendo Círculos De a los alumnos hojas de trabajo con las letras escritas por el en el lado izquierda y columnas de letras opuesto. Los alumnos miran una letra y circulen esa misma letra. Por ejemplo:



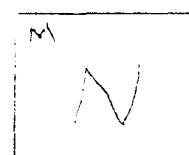
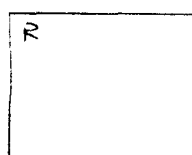
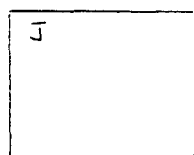
6. Buscando Letras Iguales Los alumnos tienen que dibujar líneas desde una letra a otro que son iguales.



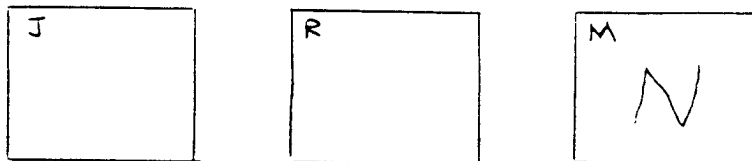
También se pueden usar mayúsculas y minúsculas.



7. Concentración Pon las mayúsculas y las minúsculas en tarjetas de cartón. Los alumnos colocan las tarjetas boca abajo y tratan de buscar las letras que son iguales.

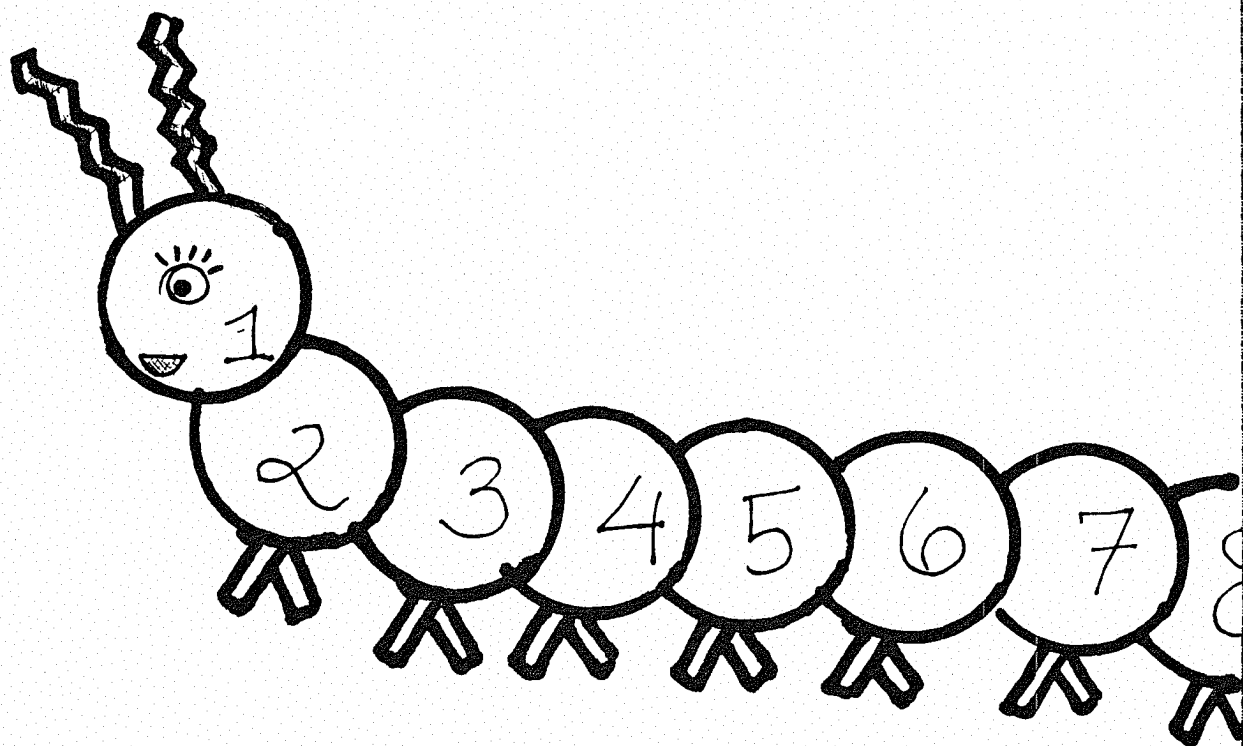


9. Secuencia de Letras Se hace un juego de tarjetas con las letras del alfabeto escritas en la esquina a la izquierda. Se mezclan las tarjetas y se les entrega a un grupo de alumnos. Ellos deben mirar la letra en la esquina (por ejemplo, M) y escribir la proxima letra en el alfabeto (por ejemplo, N). Cuando terminan pueden poner las tarjetas en orden alfabetico.



10. Intercambio de Letras Haga 4 juegos completos de tarjetas del alfabeto. Mezcle los cuatro juegos de tarjetas y dividalas en grupos de 26. Póngalas en 4 cajas de papel y dele una caja a cada grupo. Los alumnos deben poner las tarjetas que tienen en secuencia alfabética y ver cuáles letras faltan y cuáles son duplicaciones. Ahora los grupos pueden iniciar un intercambio hasta que todos tengan un conjunto del alfabeto completo.

Matemáticas



ACTIVIDAD: Matemáticas

TITULO: "Adivinanzas"

EDAD: 10 años hasta adultos

DURACION: 15 minutos por cada juego

CONTRIBUYENTE: Grant Suhm

OBJETIVO: Crear en el niño la idea de conjuntos y de que una cosa puede ser parte de muchos conjuntos simultáneamente. Practicar la habilidad de ir de lo general a lo específico o individual. Desarrollar el sentido de conjuntos dentro de conjuntos.

DESCRIPCION: En este juego una persona tiene que escoger un tema; animales, personajes, cosas hechas por el hombre, etc. El dice a los demás que está pensando en un ejemplo de una categoría dada. Por ejemplo si el tema es animales él puede estar pensando en una hormiga. Los otros tienen que adivinarlo usando preguntas que se contesten con sí o no, ya que esto es lo único que él puede contestar.

Al principio ellos deben pensar en preguntas muy generales como "¿Tiene pelo?", o "¿Es un mamífero?". Luego cuando tienen una mejor idea de lo que es, pueden empezar a preguntar en una forma más específica. Pero tienen que tener cuidado de no tratar de adivinar sin estar seguros, ya que si dice por ejemplo: "Es una cucaracha" y está equivocado, queda por fuera del juego. Solamente cuando uno ha eliminado todas las alternativas se debe atrever a decir el nombre.

La persona que lo adivina tiene derecho a escoger el próximo tema y el ejemplo. Pueden jugar varias rondas hasta que se cansen.

ACTIVIDAD: Enseñanza de Matemática

TITULO: Patrones Para Cubos

EDAD: Primaria

DURACION: Una hora - Una hora y media

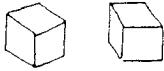

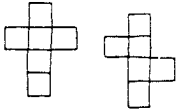

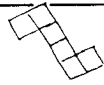
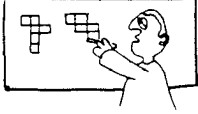
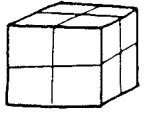
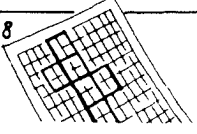
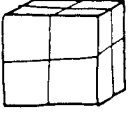
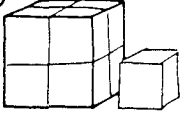
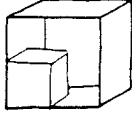
MATERIALES: Regla
Tijeras
Lapiz
Papel cuadriculado (de 3 cms) (vea hoja adjunta)
Cubos armados (2 pequeños)
(1 grande)

CONTRIBUIDO POR: Marilyn

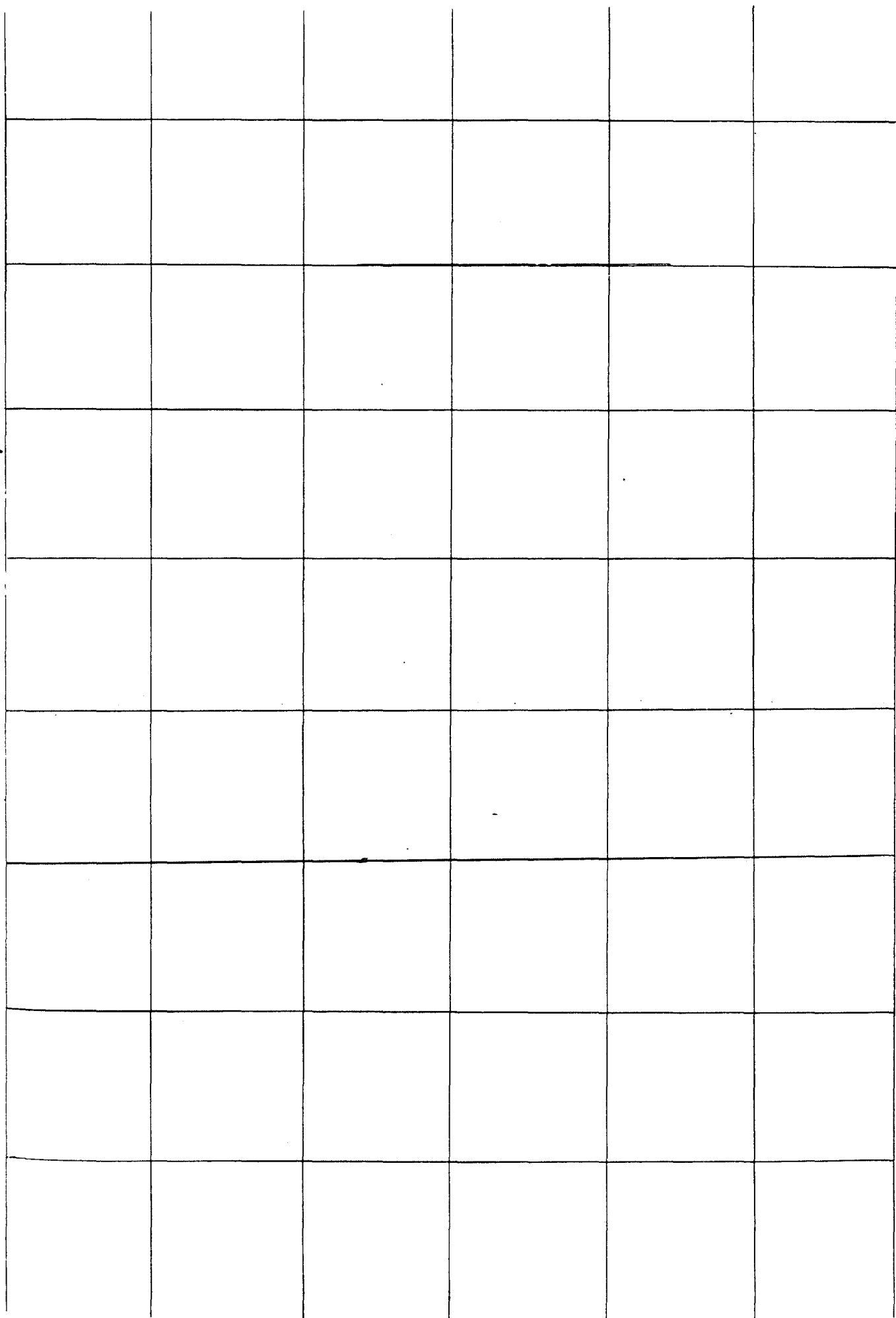
OBJETIVO: Encontrar la solución a un problema por ^{medio de} visualizar soluciones.

Desarrollar juicio sobre el volumen de sólidos cúbicos.

DESCRIPCION:

<p>1</p>  <p>Mire a los dos cubos de papel. Los dos son del mismo tamaño. Cada uno tiene 6 partes.</p>	<p>2</p>  <p>Cada lado del cubo es cuadrado. Cada lado tiene el mismo tamaño.</p>	<p>3</p>  <p>Desdoble los cubos para ver sus diferentes diseños.</p>
<p>4</p>  <p>Copie cada uno de los diseños en un papel cuadriculado; córtelo y dóblelo hasta formar un cubo.</p>	<p>5</p>  <p>Use más papel cuadriculado para dibujar otros diseños que usted piense que pueden formar un cubo. Córtelos y dóblelos.</p>	
<p>6</p>  <p>Dibuje cualquier otro diseño en la pizarra.</p>	<p>7</p>  <p>Ahora, mire a este cubo grande.</p>	<p>8</p>  <p>En un papel cuadriculado, dibuje un diseño que pueda hacer un cubo grande.</p>
<p>9</p>  <p>Corte y doble el diseño para hacer el cubo grande.</p>	<p>10</p>  <p>¿Cuántos cubos pequeños podrían caber dentro del cubo grande?</p>	<p>11</p>  <p>Llene el cubo grande con los pequeños.</p>

PAPEL CUADRICULADO (3 CMS)



ACTIVIDAD: Matemáticas

TITULO: Expresando 10 Partes Iguales

EDAD: Grados 1-3 o Adultos Analfabetos

DURACION: 20-40 minutos

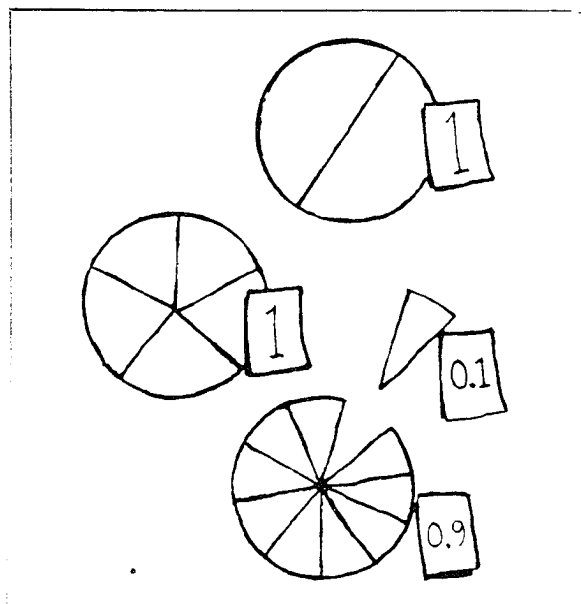
MATERIALES: Círculos de Cartas
con 2 partes
con 3 partes
con 10 partes
Tarjetas de números marcados con .1 hasta .9 y con 1.

CONTRIBUIDO POR: Marilyn

OBJETIVO: Leer los números del 1 al 9
Revisar el sentido de partes iguales
Usar decimales para expresar partes menores que un entero

DESCRIPCION: 1) Ponga una carta con el numero 1 al lado de cada círculo.
2) Tome 1 parte del círculo con 10 partes. Empiece a nombrarlo con .1
3) Toma otra parte del círculo y sume esto con la parte numerado .1. Nombre esta parte .2. Siga tomando partes del círculo original hasta que haga secciones de .3 hasta .9 de tamaño.
4) Ensalle vocalmente haciendo secciones de tamaños diferentes.

Escoja la tarjeta de números que va con cada seccion que usted hace. Adivine cuantos .1 son en varias secciones y luego lo prueba con los pedazos del círculo.



ACTIVIDAD: Juego del Giratorio (A) (Matemática)

TITULO: Instrucciones para la construcción del tablero giratorio

EDAD: Hay muchas tarjetas que se puede hacer para usar con el tablero giratorio. Se puede usar para enseñar matemáticas a niños de kinder y primaria. Se pueden usar para enseñar números a los adultos analfabetos. También se puede usar para lectura.

DURACION: Una hora para construir el tablero giratorio; mas si quiere hacer varios tipos de tarjetas para poner encima del tablero giratorio.

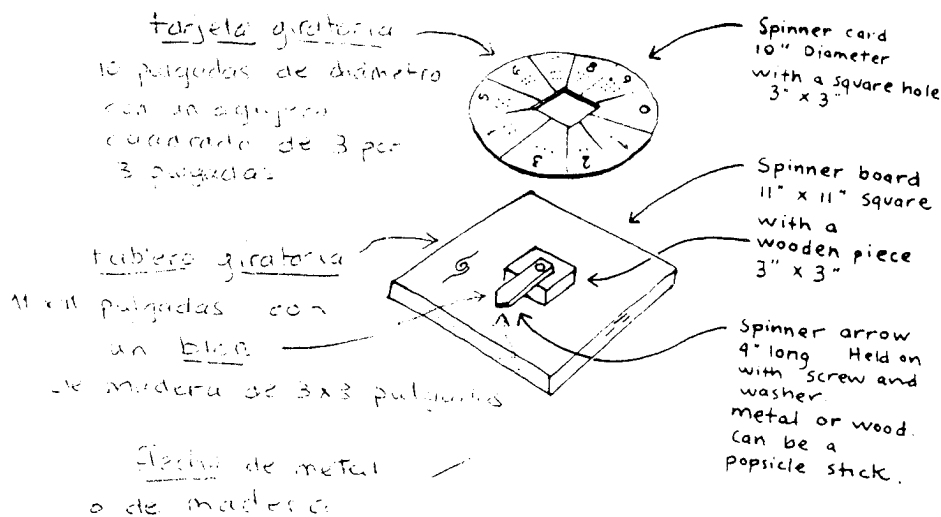
MATERIALES: tabla de madera 28 cm. por 28 cm.
(madera es más durable, también se puede usar cartón)
pedazo de madera 8 cm. por 8 cm.
un tornillo y una volandera
una flecha de metal, plastica o cartón
cartón coloreada para hacer la tarjeta

CONTRIBUIDO POR: Marilyn

DESCRIPCION: La tarjeta del giratorio debe ser de 25 centímetros de diámetro con un agujero ^{de 7} de 7 centímetros por 7 centímetros

El tablero giratorio es de 28 centímetros por 28 centímetros con un pedazo de madera en el medio, 8 centímetros por 8 centímetros.

La flecha del giratorio es 10 centímetros de largo. Pégela con un tornillo y una volandera. La flecha puede ser de metal or de un palito de helado.



ACTIVIDAD: Juego del Giratorio (Gr 1) (Matemáticas)

TITULO: "Reconozca los Números Del 1 al 9"

EDAD: Kinder-Primero

DURACION: 20 minutos

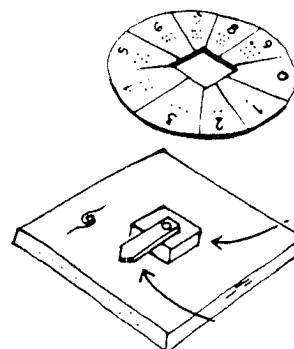
MATERIALES: 1 tablero del giratorio por clase
1 tarjeta del giratorio por clase
200 tapas de botellas por clase

CONTRIBUIDO POR: Marilyn

OBJETIVO: Demonstrar el sentido de los numeros
Leer numeros del 0 al 9

DESCRIPCION: Cada niño toma un turno dando vuelta a la flecha.
Después, el niño lee en voz alta el número que está
indicado por la flecha.

El niño debe tomar el mismo número de tapas de botellas. Cada niño toma su turno hasta que todos han jugado. Se puede repetir esta actividad muchas veces hasta que los niños puedan reconocer los números sin duda.



ACTIVIDAD: Juego Del Giratorio (#2) (minutos)

TITULO: "Reconozca los Numeros del 1 al 15 "

EDAD: Kinder, Adultos Analfabetos

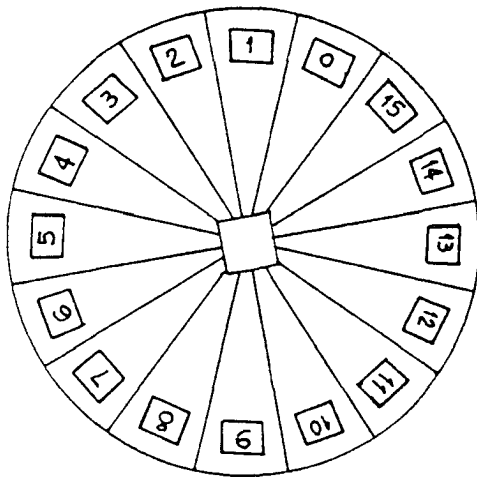
DURACION: 20 minutos

MATERIALES: Tarjeta del giratorio #2
Tablero de giratorio
200 tapas de botellas

CONTRIBUIDO POR: Marilyn

OBJETIVO: Reconocer y leer números del 1 al 15
Contar hasta 15

DESCRIPCION: Gire a la flecha. Léa en voz alta el número que indica la flecha. Toma el mismo numero de tapas de botellas. Cada persona toma un turno hasta que todos hayan jugado.



ACTIVIDAD: Juego del Giratorio (#3, (matemáticas))

TITULO: " Más y Menos "

EDAD: Primaria y Adultos Analfabetos

DURACION: 20 minutos

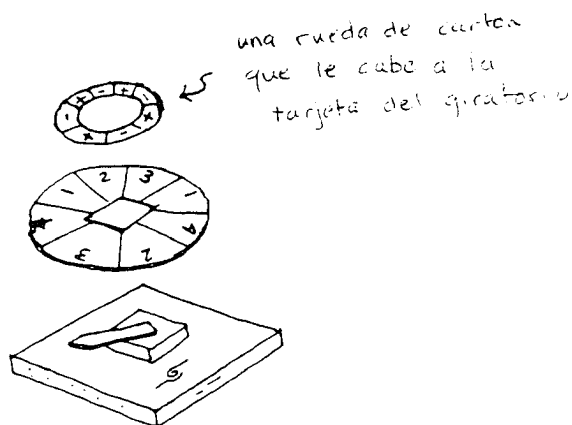
MATERIALES: Tablero giratorio
Tarjeta del giratorio #3
200 tapas de botellas

CONTRIBUIDO POR:

OBJETIVO: Aprender las funciones de los simbolos de + y -
Sumar y restas usando numeros del 1 hasta el 4.

DESCRIPCION:

- 1) Cada persona toma 10 tapas de botellas.
- 2) Da giro a la flecha.
- 3) Leea en voz alta el simbolo (+ o -) y el numero.
- 4) Toma o suma la misma cantidad de las tapas de botella.
- 5) Siga hasta que un alumno no tenga mas tapas. Esta persona gana el juego.



ACTIVIDAD: Juego del Giratoria #4

TITULO: "Construir un Entero Con Decimas"

DURACION: 20 - 30 minutos

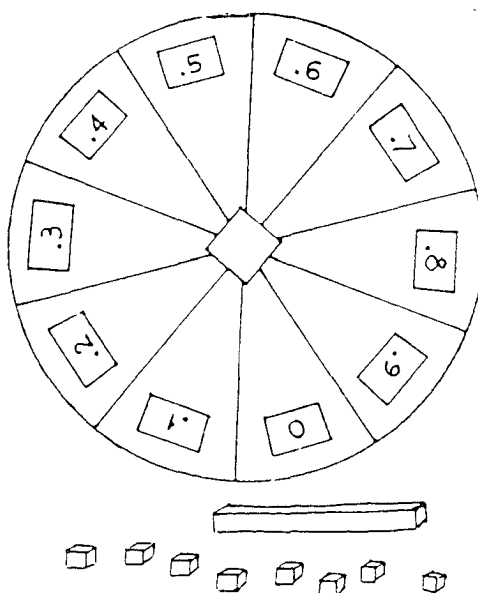
Materiales: Palito blanco - 75
Palito anaranjado - 5
Tarjeta giratoria número 4
Tablero giratoria
Cartas de números 0.1 a 1.0

CONTRIBUIDO POR: Marilyn Gillespie

OBJETIVO: Leer números con decimales, e identificar las partes de un entero de $1/10$ a $9/10$

DESCRIPCION:

- 1) Ponga la tarjeta con el número 1 al lado del palito naranja para demostrar un "entero".
- 2) Ponga las tarjetas 0.1 a 0.9 al lado del número correcto de palitos blancos.
- 3) Dele vuelta a la flecha y lea el número de decimos indicado y tome el mismo número de palitos blancos.
- 4) Juegue hasta que alguien reciba exactamente diez décimos. Cambie los diez décimos para un palito naranja; en la "entera".



ACTIVIDAD: Juego del Giratorio # 3 (matemática)

TITULO: "Cómo Hacer Dos Enteros"

EDAD: 7-Adulto

DURACION: 20-30 minutos

MATERIALES:

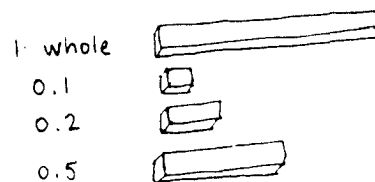
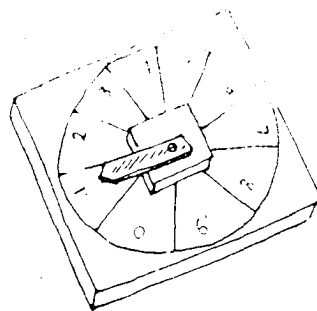
Tablero giratorio
Tarjeta del giratorio
Palitos blancos - 25
Palitos rojos - 25
Palitos amarillos -25
Palitos naranja - 1

CONTRIBUIDO POR: Marilyn

OBJETIVO: Usar decimos para construir un entero. Nombrar cantidades que son un entero y parte de otro.

DESCRIPCION:

- 1) Use combinaciones diferentes de rojo, blanco y amarillo para hacer un entero.
- 2) Dele vuelta a la flecha, lea la cantidad que apunta la flecha y tome el numero correcto de palitos rojos, blancos o amarillos.
- 3) Coninue hasta que un alumno reciba exactamente dos palitos enteros.



MAKE TWO WHOLE

ACTIVIDAD: Juego del Giratorio (#6) (matemáticas)

TITULO: "Diez de Este Igual a Uno De Aquello"

EDAD: 7 - Adulto

DURACION: 20-30 minutos

MATERIALES: Tapas de botellas de color negro -80
Tapas de botellas de color blanco -40
Tablero del giratorio
Tarjeta del giratorio #1
Carta con el simbolo =

CONTRIBUIDO POR: Marilyn

OBJETIVO: Aprender que un objeto puede tener un valor de mas que uno.

DESCRIPCION: 1. 10 tapas de botellas negros equivale a uno blanco. Ponga el simbolo = entre las tapas de blanco y los de negro y lea la frase.

2. De vuelta a la flecha y lea el numero. Toma el mismo numero de tapas de botellas negros. Cuando tiene diez tapas de botellas, cambiales para uno de blanco.

3. Continúe jugando hasta que han usado todos los tapas de botellas de color blanco. Cuenta cuantos tapas tiene.

4. Platique un poco sobre las tapas de botellas que tienen. Por ejemplo "Yo tengo 2 blancos y 7 negros. Este equivale 27 de negro.

ACTIVIDAD: Juego del Giratorio (#7) (matemáticas)

TITULO: "Usando El Tablero Giratorio Para Enseñar Cómo Manejar el Dinero"

EDAD: 6-Adultos

DURACION: 20-30 minutos para cada actividad

MATERIALES: Tablero giratorio
Tarjetas del giratorio, por ejemplo
#7, #11, #12 y #13
Tapas de botellas pintadas de varios colores para
representar los valores de las monedas
monedas (para algunos ejercicios)

CONTRIBUIDO POR: Marilyn

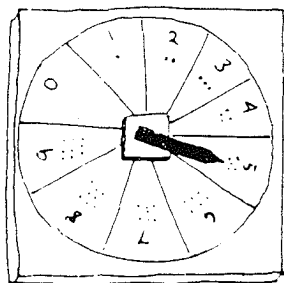
OBJETIVO: Aprender las unidades y el valor de los respectivos monedas.
Aprender a contar y sumar monedas.

DESCRIPCION: El tablero giratorio es una forma muy efectiva para enseñar el valor de las monedas y como sumarlá precisamente. Aquí hay algunas sugerencias para usarlo, que yo he probado. Ustedes pueden inventar otros.

"Cuánto vale?"

En este juego, la tapa negra vale 1 ; la roja vale 5
y la amarilla vale 25. Continúe jugando hasta que
alguien consiga una tapa amarilla.

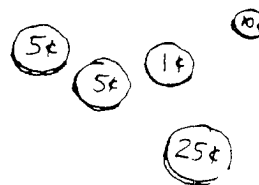
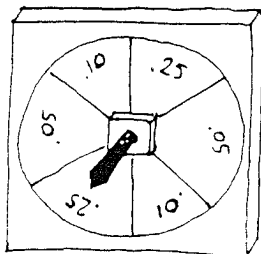
Tarjeta #7



"Tiene Sencillo?"

Para este juego se usan monedas, por ejemplo de 1, 5, 10 y
25 centavos. Juegan hasta que alguien consiga 50
centavos en total.

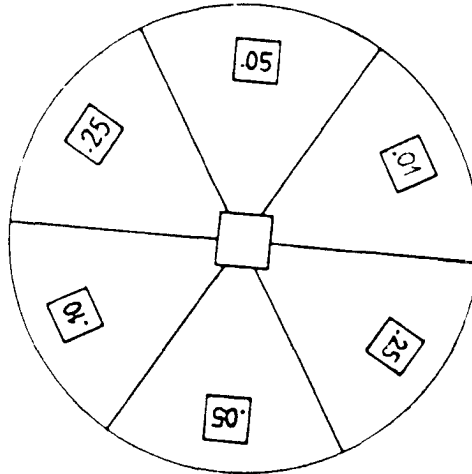
Tarjeta #11



"Un Quetzal"

Se necesitan dos billetes de un quetzal y varias monedas. Se
Juega hasta que alguien tenga dos y cincuenta centavos.

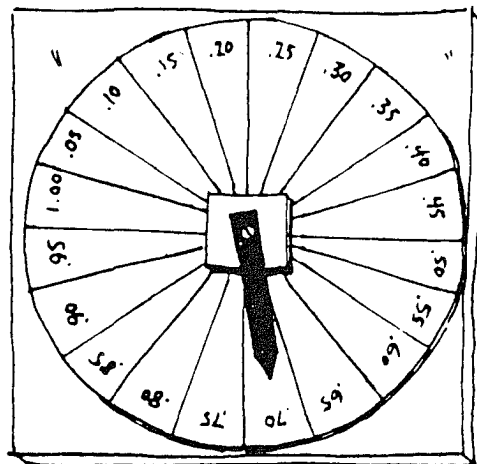
Tarjeta #12



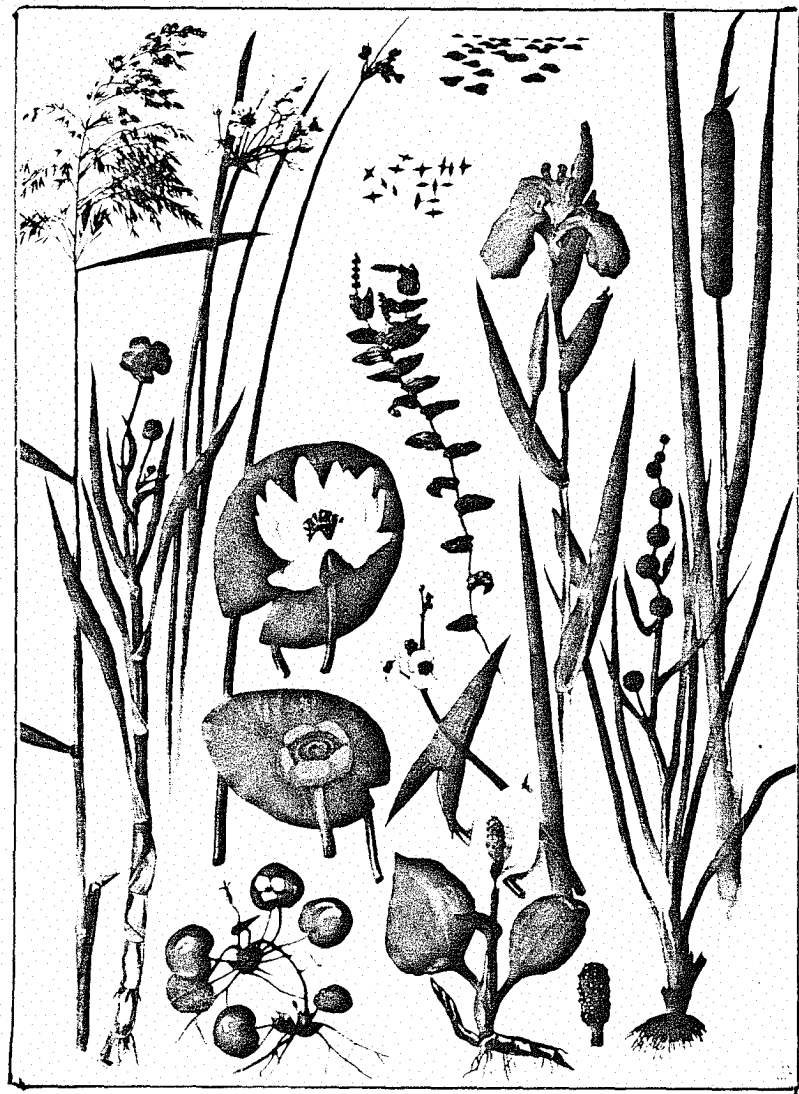
Para este juego se usan cantidades mas grandes de tapitas o
de dinero verdadero. Los alumnos pueden decidir qué
cantidad de monedas se necesita para "ganar."

"Mucha
Plata!"

Tarjeta #13



Ciencias, Geografía,
y otras Materias...



ACTIVIDAD: Ciencias

TITULO: "Ojos de Aguila"

EDAD: 5 años hasta adultos

MATERIALES: 10 objetos chiquitos que no se encuentran en la naturaleza

CONTRIBUIDO POR: Grant Suhm (presentado en el Santuario Arcadía)

OBJETIVO: Aguzar el sentido de observación; aprender a diferenciar los objetos naturales de los fabricados por el hombre, apreciar los elementos integrantes de un habitat y los extraños a él.

INSTRUCCIONES: El maestro se lleva a los niños al bosque. Cuando nadie esta mirando el pone 10 objetos chiquitos que usualmente no se encuentran en el bosque en el piso y en los arboles en una area de más o menos 10 metros por 5 metros. Luego llama a los niños y les dice "individualmente busquen 10 cosas que no pertenecen al bosque en este espacio". Los niños deben buscar sin contar a los otros donde quedan o sin tocarles. El primero que encuentre todas las diez cosas gana la actividad.

file name:

ACTIVIDAD: Ciencias

TITULO: "La Red de la Vida"

EDAD: 7 a 12 años

MATERIALES: Una pita o cuerda de varios metros de largo.

CONTRIBUIDO POR: Elia León (visto en el Santuario Arcadia)

OBJETIVO: Hacer conciencia sobre la importancia de conservar la ecología. Aumentar el conocimiento de la interdependencia de las formas de vida.

INSTRUCCIONES: Luego de una salida al campo o al zoológico o de una lección sobre ecología, se divide a los niños en grupos de 6 integrantes y va pasando uno por uno de los grupos donde está el profesor. Se le dice a un niño que agarre la punta de la pita y diga el nombre de una planta que vió en el bospue. Otro niño dice el nombre de un animal que come la planta mencionada. El tercer niño tiene que mencionar un animal que come el animal del segundo, etc. Cada niño que habla tiene que agarrar la punta hasta que los seis están conectados.

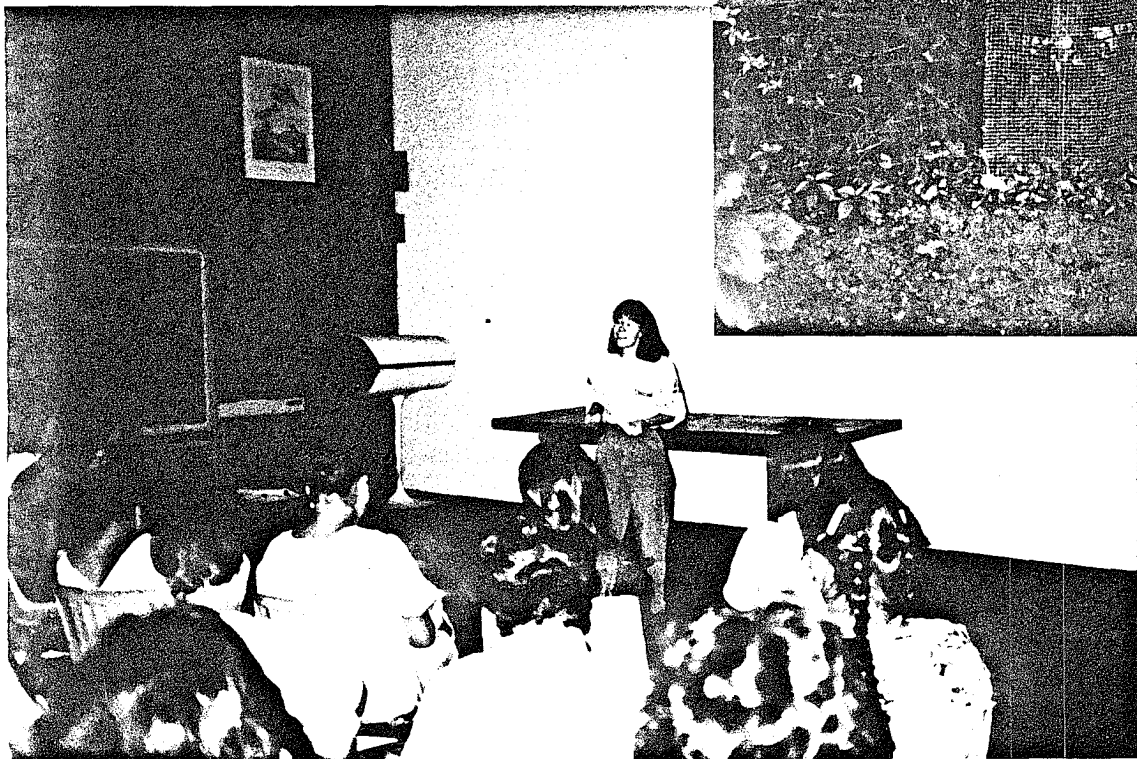
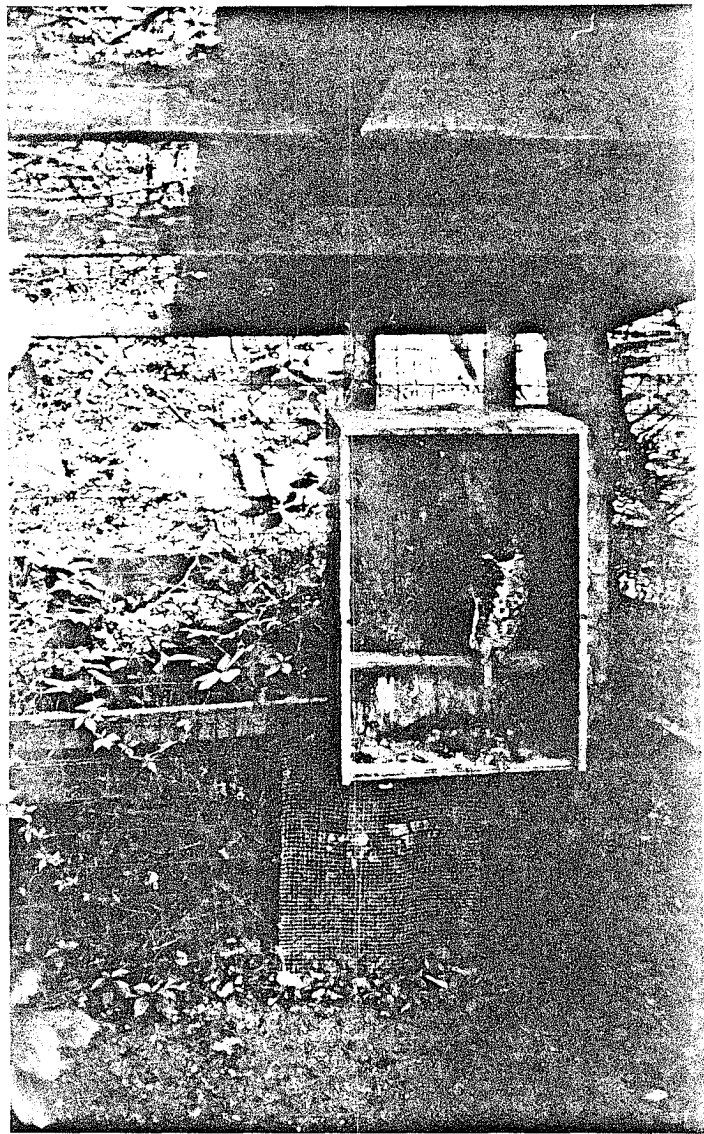
Cuando todos son parte de la red, el primero dice "Yo he muerto porque..." El segundo que depende en el primero para su supervivencia o sustento tambien se muere y explica porqué. Siguen hasta que todos han hablado. Así van entendiendo la importancia de conservar la ecología.

Se puede usar esta misma actividad para demostrar la interdependencia de las naciones, gente del pueblo, las actividades relacionadas con producción y venta de café, etc.





Conociendo el campo
de "Nueva Inglaterra"



ACTIVIDAD: Ciencias

TITULO: "El Animal Escondido"

EDAD: 7 a 9 años

CONTRIBUIDO POR: Elia León

MATERIALES: Varios trozos de papel y alfileres.

OBJETIVOS: Fomentar la socialbibilidad , repasar las características de los animales, plantas y personajes. Usar información y aprender a averiguar información que falta de una manera lógica.

INSTRUCCIONES: Se coloca la figura (o el nombre) de un animal en la espalda de cada niño de tal manera que ellos mismos no sepan cuales son sus propios animales. Luego uno por uno cada niño hace preguntas a los demás tratando de adivinar su animal. Por ejemplo un niños se va enfrente del grupo y pregunta los sigiente:

Niño: "¿Tiene plumas?"

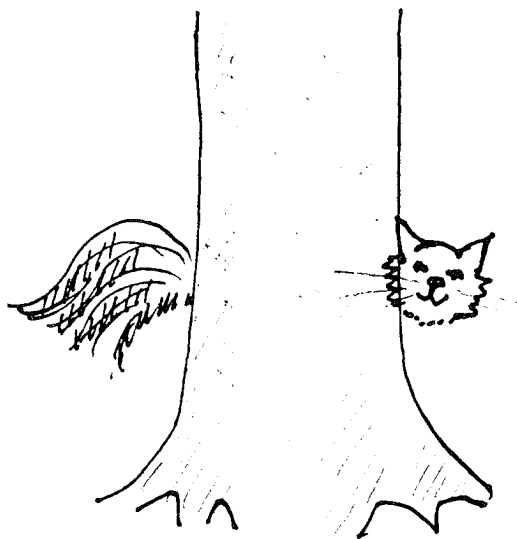
Grupo: "No"

Nino: "¿Tiene cuatro patas?"

Grupo: "Si" etc.

Cuando un niño adivina su animal otro pasa al frente del grupo y comienza a preguntar sobre su animal. Siguen así hasta que todos terminen.

También esta actividad puede ser usada con otros temas tales como personajes históricos, oficios, lugares geográficos, plantas, etc.

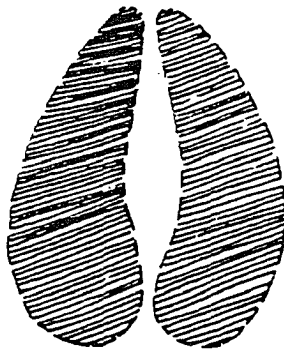


DOS DEDOS

ANIMALES CON DOS DEDOS



VENADO



ANTA

CUATRO DEDOS

ANIMALES CON CUATRO DEDOS



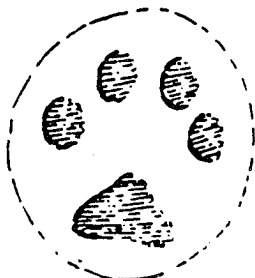
PERRO



COYOTE



ZORRA



Lince



Gato de Cola Corta



Gato

CINCO DEDOS

ANIMALES CON CINCO DEDOS



Comadreja



Zorrillo



Vison



Marta



Liebre



Conejo



Marta de Norteamérica



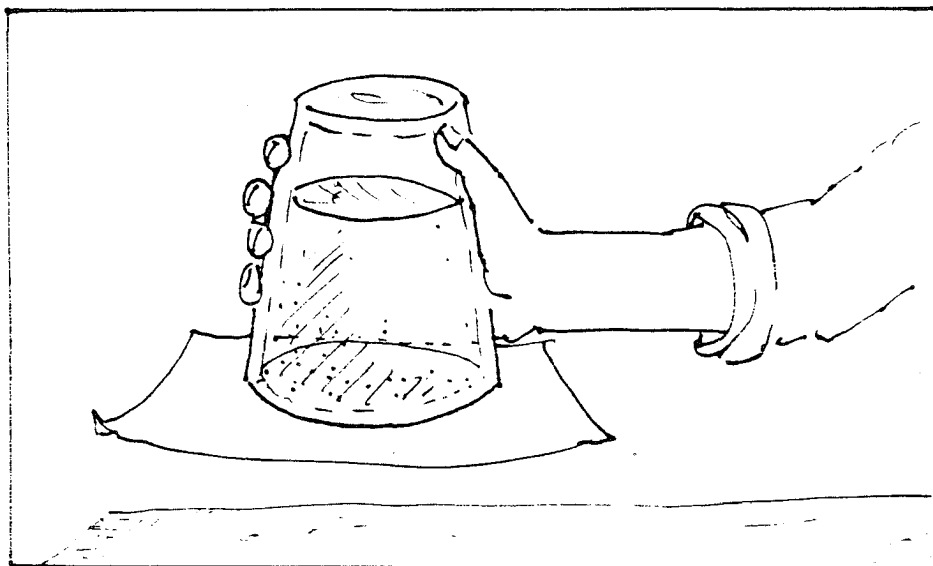
Nutria

PROGRAMA DE CAPACITACION PARA PROFESORES GUATEMALTECOS
UMASS/CIE

FECHA: Junio 22 de 1987

PROFESOR: Ward Mavura.

PROBLEMA: Por qué no se cae el papel?



MATERIALES:

Un vaso transparente.

Una hoja de papel.

Agua.

METODO:

Llenar el vaso con agua hasta $3/4$ (tres cuartos) de su capacidad, taparlo con una hoja de papel y voltearlo.

RESULTADO:

El papel no se cae.

POSIBLES EXPLICACIONES:

1- La presión del aire por fuera del vaso es mayor que la de adentro porque la presión del aire que queda arriba del agua es menor que una atmósfera.

2- La cohesión que existe entre las moléculas del agua, las del vaso y las del papel, es mayor que la fuerza de cohesión entre las moléculas del agua. Por eso la hoja de papel se mantiene bien pegada al vaso

ACTIVIDAD: Ciencia

TITULO: "La Comida de los Animales"

EDAD: 7 a 12 años

MATERIALES: Un pañuelo y figuras (o nombres escritos) de animales

CONTRIBUIDO POR: Elia León (visto en el Santuario Arcadia)

OBJETIVO: Repasar lo que comen los animales

DESCRIPCION: Se colca a los niños en círculo y se les dan a cada uno la figura o el nombre de un animal diferente. Entonces la maestra tira el pañuelo en el centro del círculo y nombra algún tipo de comida que les gusta comer a ciertos animales (por ejemplo ratones o hierbas). Los niños cuyos animales comen tal comida tienen que saltar y cojer el pañuelito. Claro que solamente un niño puede agarrarlo cada vez. Entonces ese niño no solamente queda con estomago (o estomagos) lleno sino que gana el derecho de poder tirar el pañuelo la próxima vez.

Esta misma actividad puede ser usada para enseñar muchas cosas. ¿Como podia usarlo para las matemáticas o la geografía?

ACTIVIDAD: Geografía

TÍTULO: "Repasando Geografía de América"

EDAD: Cuarto grado

CONTRIBUIDO POR: Olivia Castro

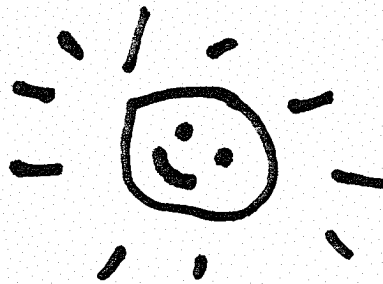
OBJETIVO: Presentar la geografía de una manera más activa y divertida a los niños

INSTRUCCIONES: En Guatemala en cuarto año de primaria se enseñan los accidentes geográficos, punto problemático entre alumno y profesor; porque es tedioso para el niño, y el maestro no recurre a buscar solución. Propongo mi experiencia, que fue muy satisfactoria para ambos y se realiza de esta manera:

Después de dar todo lo que concierne a los accidentes geográficos, la maestra hace papelitos con las montañas, ríos, lagos, volcanes y el papelito lleva el nombre de cada accidente ya mencionado, en donde el alumno a la hora de partir, tiene que tomar de uno a tres papelitos. Después en la casa él tiene que hacer una investigación, tratando de mejor entender el tema (o temas) que le ha tocado. El otro día cuando llegue a clase tiene que mostrar los frutos de sus labores; un dibujo en miniatura del accidente e información sobre su tema. Luego él coloca su dibujo en el mapa grande con los demás.

Así los niños prestan mucha atención ya que han encontrado otra manera de estudiar la geografía.

Pre-Primaria



ACTIVIDAD: Pre-Escolar

TITULO: Construcción con Maizena

EDAD: 3 años hasta adulto

DURACION: 10-45 minutos

MATERIALES: Maizena
Agua
Colorante

CONTRIBUIDO POR: Elisa Ovalle

OBJETIVO: De esta forma el niño desarrolla su imaginación y creatividad y al mismo tiempo se le da oportunidad para que se desenvuelva con toda libertad.

DESCRIPCION: Debe calcular el agua según la cantidad de maizena que utilice, el colorante puede ser el que a usted mas le guste para que le llame la atención a los alumnos.

Formas de utilizarlo:

Este material lo puede utilizar con sus alumnos para que experimenten los cambios de

Sólido - líquido
Duro - Suave



ACTIVIDAD: Pre-primaria

TITULO: "Preparación Antes de Aprender a Leer"

EDAD: 4 años hasta 6 años

CONTRIBUIDO POR: Koki Diaz y Gloria Margarita Estrada (visto en la clase de Yolanda Gutierrez)

OBJETIVO: Para que los niños tendran una buena preparación para aprender a leer

INSTRUCCIONES: Antes de que el niño aprenda a leer formalmente tiene que tener ciertas habilidades desarrolladas. Algunas de ellas son competencia en el uso del lenguaje, cierto grado de percepción de la estructura de cuentos, el reconocimiento de ciertas palabras, y la habilidad de asociar la palabras con dibujos. ¿Como puede la maestra preparar mejor al niño? Las siguientes actividades tratan este tema.

A. Los niños pequeños sí saben leer. Lo unico es que ellos no saben que saben leer. Si quiere mostrarles que tan intelegentes son, lléveles a la calle y busque señales, avisos y propagandas comunes. Que tal "El Pollo Campero" o "Coca Cola" o "Mac Donalds". Proablemente ellos saber "leer" estos avisos bien. Cuando ellos vean que saben leer tantas cosas, no les va a dar tanto miedo aprender leer bien.

B. A veces los niños se aburren aprendiendo letras aisladas; y porque no? po sí sólas no tienen mucho significado. Pero que tal llenar el aula con palabras de mucha importancia para el niño. Poco a poco el niño va a aprender las palabras y las letras que contienen. A continuación se explica como hacerlo:

Primero se decide cuales son las palabras mas importantes para los niños. Palabras relacionadas con animales, comida, o la familia usualmente les gustan pero puede usar cosas que vaen en el calle o en televisión. Después se hacen varios carteles cada una con una palabra en letras grandes y con un dibujo más pequeño. Se los hace de una manera muy atractiva quizás usando un color para las consonentes y otro para las vocales. Se les pega en la pared y de vez en cuando les pregunta a los niños "que está escrito aquí". Despues de poco tiempo todos van a saber. Luego les pregunta "como se escribe esta palabra". Dentro de poquito ellos aprenden a leer sin darse cuenta.

C. Si quiere que los niños estén preparados para leer cuando entren a primer grado, puede leerles muchos cuentos. Ellos deben poder no solamente relatar una historia sino saber como usar un libro y voltear las páginas. La maestra puede hacer muchas actividades que ayuden a alcanzar estos fines. Tambien puede hablar con los padres a ver si ellos pueden hacer actividades en la casa que complementen las de la escuela.



Visita a la
escuela
Montessori



ACTIVIDAD: Pre-Escolar/Lectura y Escritura/Alfabetización

TITULO: Actividades de Pre-Lectura

EDAD: Estas actividades pueden usarse con niños pre-scolares y también con adultos analfabetos.

DURACION: variable

MATERIALES: Pintura y hojas, cajas de cartón y arena

CONTRIBUIDO POR: Marilyn

OBJETIVO: Practicar habilidades necesarias para aprender a escribir, por ejemplo la manipulación y coordinación de los dedos, la coordinación entre mano y ojo, la discriminación visual y el desarrollo de la autoconfianza.

DESCRIPCION:

1. Escribiendo en el Aire Se "escribe" la letra en el aire usando el dedo. Los alumnos observan y "escriben" la misma letra. También se pueden trazar las figuras (por ejemplo, un serpiente o un cuadro) antes de empezar con las letras.
2. Pintar Con Los Dedos Se les entrega a los alumnos una hoja de papel y pintura para que pinten cualquier forma que quieran y para copiar diseños que usted les da.
3. Escribir en Arena Formar grupos de tres alumnos. A cada uno se le da una caja llena de arena, para trazar sus propios diseños o copiarlos.
4. Plasticina A cada niño se le da plasticina (o barro) para hacer su propia creación.

ACTIVIDAD: Pre-primaria

TITULO: "Los Gallitos Peleadores".

MATERIALES: Dos ganchos imperdibles
Dos tarjetas de papel o cartulina

CONTRIBUIDO POR: María Filomena de León

OBJETIVO: Que el niño identifique los números y letras a través del juego

INSTRUCCIONES: Se hace un círculo y pasan dos niños al centro, en posición de frente a frente. A los dos niños se les coloca la tarjetita en la espalda. Luego deben tratar de adivinar la manera de ver el número o letra que el otro tiene en la tarjetita. Ambos tratarán de impedirle al otro que la vea. El niño que primero identifique el signo de la tarjeta será el ganador.

También se pueden usar otras cosas en las tarjetitas como colores, animales, partes del cuerpo, etc.



Escuela Montessori

ACTIVIDAD: Prescolar

TITULO: Dactilopintura

EDAD: Prescolar y Primaria

DURACION: Depende de la actividad

MATERIALES: Harina
Agua
Colorante

CONTRIBUIDO POR: El grupo de interés prescolar

OBJETIVO: Hacer un material didáctico que tenga varios usos.

DESCRIPCION: El agua debe ser medida, dependiendo de la cantidad de harina que se va a utilizar, y el colorante, tambien se calcula y el color debe de ser el que mas les guste a los alumnos.

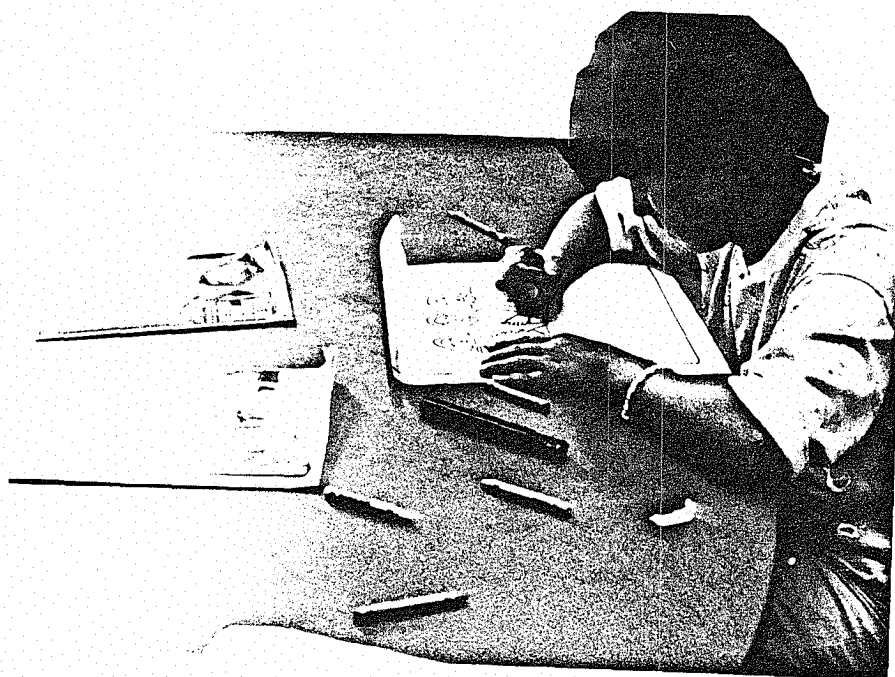
Como se puede utilizar:
Los alumnos pueden utilizarlo para:

- Desarrollar su imaginación
- Fabricación de trabajos manuales
- Jugar y experimentar con textura
- Hacer un mural
- Pintar con los dedos

Al niño le sirve como ejercicio manual, y para su desarrollo motricidad fina..

Otra receta es con maicena en vez de harina...

Métodos y materiales creativos



ACTIVIDAD: Materiales Didácticos

TITULO: "Televisión de Papel"

EDAD: 5 a 9 años

MATERIALES: Una caja mediana
Hojas de papel periodico
2 palos
Crayolas, pegante, revistas, etc.

CONTRIBUIDO POR: Elisa Ovalle Diaz

OBJETIVO: Presentar información en clase de una manera interesante.

INSTRUCCIONES: Imagínese que los niños han acabado de hacer una historia con dibujos, o una presentación de un viaje, o algo en la clase de ciencias que merece atención. ¿Porque no pueden hacer un reportaje por la televisión? ¿Pero no conoce nadie que trabaja en la emisora? Que importa. Podemos construir la nuestra propia, o por lo menos un televisor.

¿Como se hace? Primero se le quita una cara a una caja de cartón. Segundo se le hacen cuatro agujeros de tal manera que se le puedan colocar dos palos horizontalmente, uno arriba y uno abajo. A los palos se les pegan unos dos metros papel de periódico y los enrolla. Al papel se le pegan los mapas o dibujos que quiere presentar. Para ver el programa entonces, solamente tiene que girar los palos y el papel (con los dibujos) que pasarán de un rollo, a la pantalla de televisor al segundo rollo. Alguien puede también el papel de locutor, quien estará escondido tras la televisión. Las maravillas del mundo moderno!

ACTIVIDAD: Materiales Educativos

NOMBRE: "Dibujo por Teléfono"

EDAD: De 8 años en adelante.

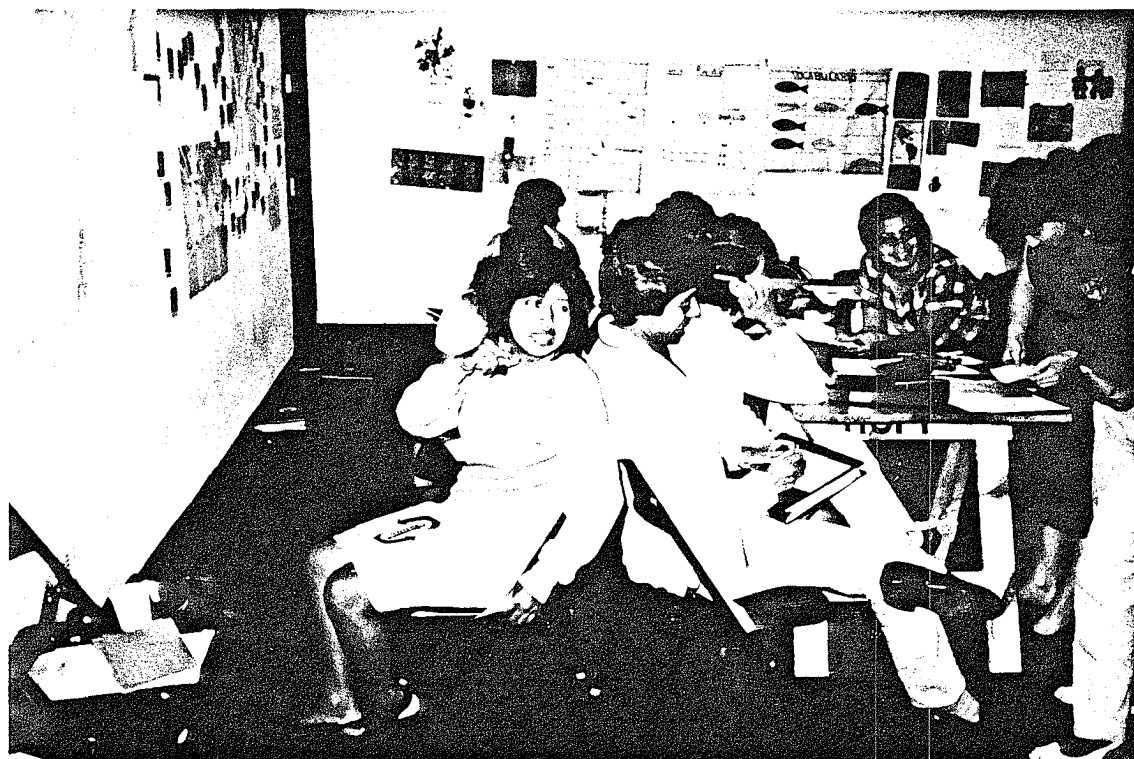
CONTRIBUIDO POR: Marisa E. Suhm

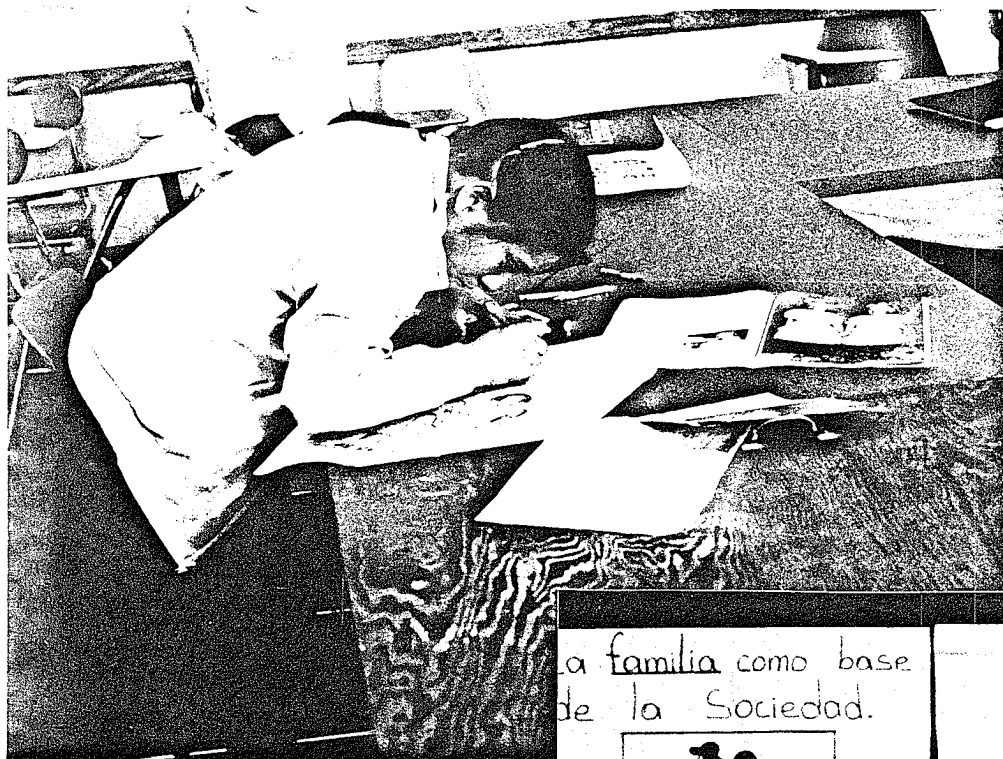
MATERIALES: Varios pedazos de papel del mismo tamaño.

OBJETIVOS: Desarrollar la imaginación, aprender y practicar a dar pedir y seguir instrucciones precisas, ejercitar los conceptos de la posición relativa de objetos en el espacio y del uso preciso de éstos, cuestionar las cosas que asumimos y que damos por ciertas.

INSTRUCCIONES: El profesor divide la clase por parejas que se sientan dándose la espalda el uno al otro. A los unos les dá un dibujo o diseño de formas sencillas y al otro un papel en blanco, ninguno de los dos puede ver al otro. El que tiene el dibujo le dará instrucciones precisas al otro de tal manera que éste vaya reproduciendo el dibujo original basado solamente en las instrucciones. Al final se comparan los dos dibujos y se cuestionan los tipos de información que no fueron dados o presupuestos y que llevaron a que el dibujo copiado fuera diferente del original. Por ejemplo, es posible que el dibujo resulte invertido o en pequeña escala si los conceptos de derecha-izquierda, o tamaño no fueron dados por quien tenía el original. En la segunda ronda quien hizo de copista dará las instrucciones.

Este juego se puede adaptar para una clase de idiomas, yo lo use con niños y adultos en clases de inglés.





TALLER DE ARTE



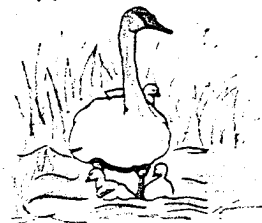
Vilma
hace la
adaptación
de una
foto ...



la familia como base
de la Sociedad.



Protección



Una madre protege a sus
hijos



La Unión Hace La
Fuerza



10 DE MAYO

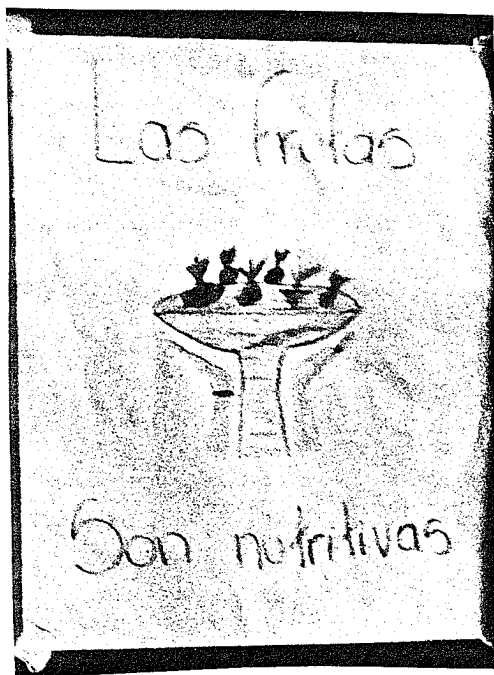


↑ ... y la convierte en
un cartel muy llamativo.

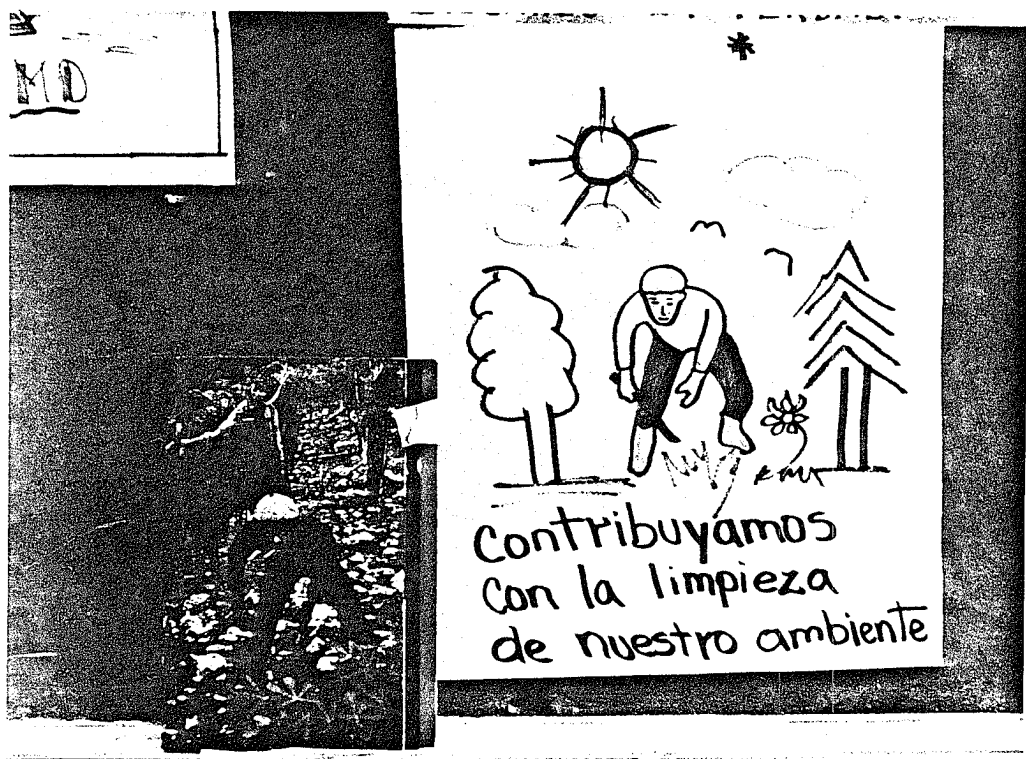


Erick encontró una foto
también, y la cambió
bastante

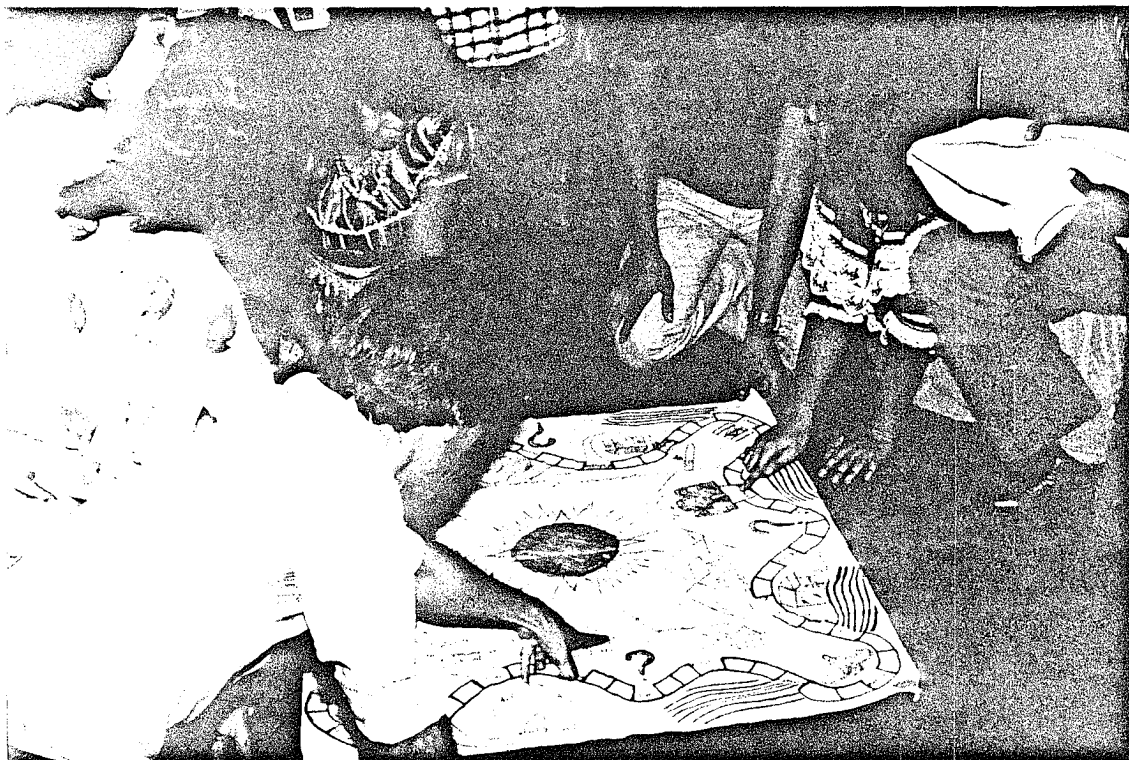




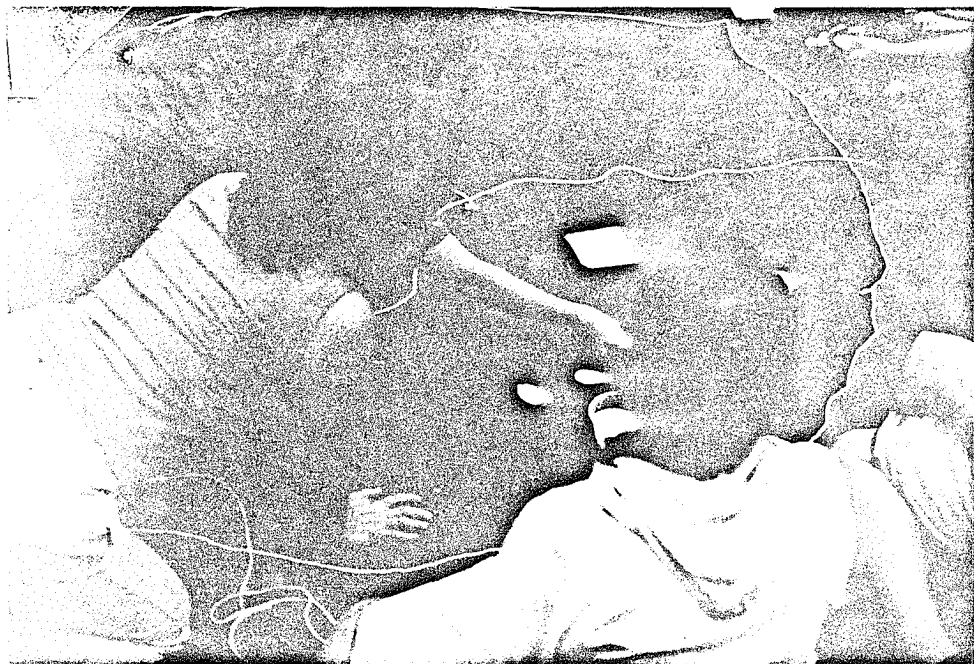
Mucha creatividad para adaptar los dibujos!



Adriana demuestra su juego...



El juego de tablero "Hacienda" sirve para motivar a la gente a que analicen y discutan los problemas de su comunidad.



Una forma más activa de enseñar nutrición - una rueda construida con una pita

ACTIVIDAD:

Educación de Adultos

TITULO:

Títeres y Dramatizaciones

EDAD:

Niños y Adultos

CONTRIBUIDO POR:

Grant Suhm

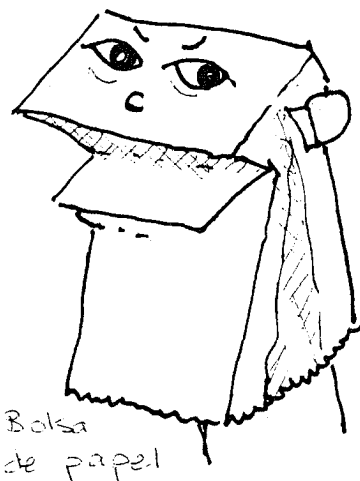
OBJETIVO:

Tocar temas que son difíciles de hablar directamente

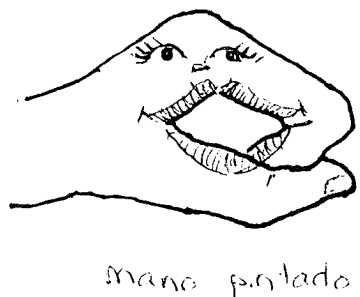
DESCRIPCION:



Los títeres y las dramatizaciones se usan mucho con los niños, pero poco con los adultos. Es una lástima porque le ayudan a la gente a decir cosas en una forma indirecta que no saldrían a la luz en una conversación de frente. Por ejemplo, si se le preguntara a alguien qué piensa del dueño de la tienda local que está robándole al pueblo, quizás no le van a querer decir. Pero si uno de los personajes en una improvisación dramática o una presentación de títeres es el dueño de una tienda los participantes van a mostrar lo que piensan de una manera que también será interesante para los que están escuchando.



Para hacer una dramatización se necesitan varias cosas. Primero se necesita gente que no sea muy vergonzosa y que se atreva hablar frente a un grupo. Segundo, se tiene que decidir cuál va a ser el tema o mensaje. Tercero, se tiene que decidir quién va a representar cada papel y qué van a hacer. Y finalmente se necesita decidir cómo se va a terminar la presentación de una manera que sea interesante e impactante. Casi siempre las dramatizaciones populares son más interesante si son chistosos pero eso no siempre es el caso. Todos los que van a hacer la dramatización deben consultar y definir estas cosas primero. Luego deben practicar la dramatización varias veces antes de presentarla.



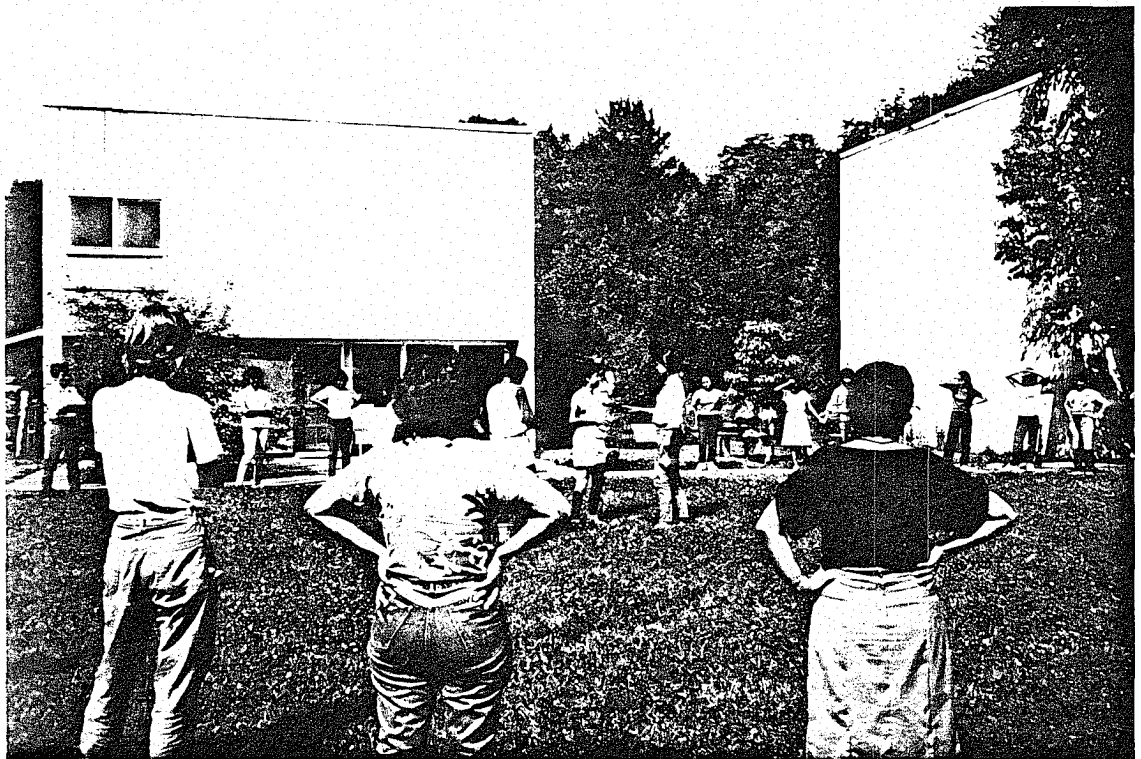
Gran parte de lo que hemos dicho sobre las dramatizaciones también se aplica a los títeres. Pero en cierto sentido las presentaciones de títeres son más difíciles de llevar a cabo porque se necesita diseñar los títeres y encontrar un lugar donde hacer la presentación. Por otro lado es mucho más fácil actuar cuando uno sabe que todos están mirando al títere y no a uno. Además los títeres pueden ser fáciles de hacer si usamos bolsas de papel o medias o pintamos nuestras manos o dedos. Y una ventana es un escenario perfecto para hacer una presentación humilde. Lo importante es que le demos a la gente la oportunidad de expresarse y ojalá divirtamos a los demás en el proceso.



... Aprendiendo algunas
nuevas manualidades



Juegos Educativos



... para aprender y divertirnos!

ACTIVIDAD: Juego

TITULO: "El Zorro y el Conejo"

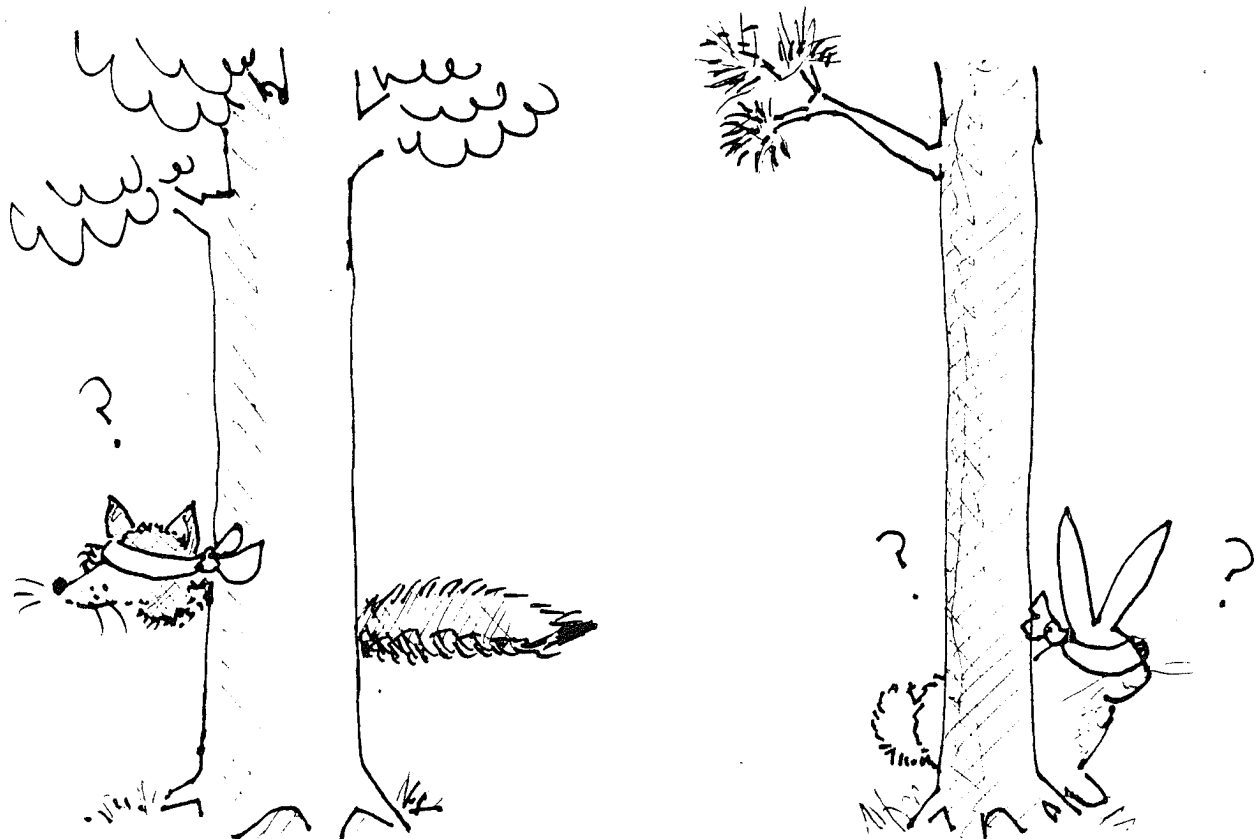
EDAD: 5 a 12 años

MATERIALES: Dos trapos para vendar los ojos y dos objetos que hagan ruido como por ejemplo una maraca y un pito.

CONTRIBUIDO POR: Dorita Ramirez (presentado en el Santuario Arcadia)

OBJETIVO: Aguzar los sentidos del oído y de orientación por otros medios distintos a la vista.

INSTRUCCIONES: Una persona hace el papel de zorro y otra de conejo. Se cubren los ojos de ambos con un trapo de tal manera que no puedan ver. Los demás forman un círculo con ellos adentro y juegan el papel de árboles. Al zorro y el conejo se les da algo que pueden usar para hacer bulla, como maracas o pitos. El zorro trata de cojer al conejo y el conejo trata de escapar. Como ninguno de los dos puede ver, tienen que escuchar bien al otro usando el sonido para localizarlo. Los árboles deben cuidar que no les ocurra nada a los dos animales ya que correr sin ojos es un poco peligroso. El juego termina cuando el zorro coje el conejo. Todos los arboles deben finalmente tener la oportunidad de ser conejos o zorros. Realmente es algo chistoso de ver.



ACTIVIDAD: Juego

TITULO: "El Viento Sopla"

EDAD: 8 años hasta adulto

MATERIALES: Una silla para cada persona que va a jugar

DURACION: De 15 minutos en adelante.

CONTRIBUIDO POR: Grant Suhm

OBJETIVO: Aumentar la habilidad de clasificar de acuerdo con ciertas condiciones. Divertirse

INSTRUCCIONES: El grupo forma un circulo, cada individuo con su propia silla. Se pone a una persona (que va a empezar el juego) en el centro del circulo y quitan la silla de el de tal manera que haya una silla menos que participantes. Ahora la persona en el centro tiene que pensar en un atributo que distingue algunos en el circulo de otros. Por ejemplo, algunos han desayunado, tienen pantalones o son mayores de 8 años. Entonces el puede decir "El viento sopla por todas partes, llamando a la gente que se han desayunado." De repente, los que han desayunado tiene que ponerse de pie, cruzar hasta el otro lado del circulo y encontrar una silla desocupada. Como la persona que acabò de hablar tambien esta buscando un asiento, siempre va a quedar uno sin puesto. Está es la persona que va a decir El viento sopla... la proxima vez.

La persona que se queda sin silla tres veces naturalmente tiene que hacer una penitencia impuesta por el grupo.

Hay muchas cosas que distiguen una person de otras; ideas, actitudes, historia, herencia, ropa, etc. Si el profesor es creativo puede usar el juego para ampliar el entendamiento de los participantes.

ACTIVIDAD: Juego de Memoria

TITULO: "El Niño Kim"

EDAD: 7 años

DURACION:

MATERIALES: Objetos naturales recolectados durante un paseo con la clase.

CONTRIBUIDO POR: Elia Leon

OBJETIVO: Desarrollar la memoria visual

DESCRIPCION: Se realiza después de salir de paseo al bosque.

En una mesa se colocan ramas, hojas, piedras y demás objetos del campo. Se tapan con un papel después se destapan por unos segundos para que los vean y se vuelvan a tapar, después se pregunta qué vieron.



ACTIVIDAD: Juego

TITULO: "Simon Dice"

EDAD: 7 años hasta adulto

DURACION: 5-15 minutos

MATERIALES:

CONTRIBUIDO POR: Grant Suhm

OBJETIVO: Mejorar la capacidad de escuchar cuidadosamente y formar criterio propio.

INSTRUCCIONES: El grupo se pone de pie. Se nombra una persona (al principio es mejor si es la maestra) a tomar el papel de "Simon". Lo que Simon dice, los demás deben obedecer o no, dependiendo de la forma en que lo dice. Si se dice "Simon dice que levante las manos", todos deben de levantar las manos. Pero si se dice solamente "Levanten las manos", no hay que obedecerle porque no se dijo primero "Simon dice".

Los participantes deben de escuchar muy bien porque (después de algunos minutos de prueba) la persona que se equivoque, sale del juego. El juego sigue hasta que solamente quede una persona: el que sabe escuchar bien.

Si el grupo es bastante listo, se les puede hacer algunas trampas. Por ejemplo, tocar la nariz y decir "Simon dice que se toquen el estomago". Otra trampa podrían ser de hablar muy rápido; de hacerles saltar y luego decir "Salten mas alto", ^{después} que el juego ha terminado y que deben volver a sus asientos, sin decir "Simón dice".

ACTIVIDAD: Juego

TITULO: "Por Aquí Pasó Un Soldado"

EDAD: 7 años hasta adulto

CONTRIBUIDO POR: Fernando Pineda

OBJETIVO: Aumentar la atención y repasar partes de un sistema.

INSTRUCCIONES: Se le da a cada niño el nombre de una prenda del soldado; casco, fusil, botas, cartuchera, cantimpora, cinturón, tiros, granada, machete, gorro, cuchillo, etc. El que coordina dice: "Por aquí pasó un soldado todo roto remendado lo que vi que no llevaba era fusil". El fusil contesta: "Fusil sí llevaba, lo que vi que no llevaba era casco." El casco contesta: "Casco sí llevaba, lo que vi que no llevaba eran botas". Botas contesta: "Botas sí... etc."



Los niños siguen hasta que uno se equivoca. Cada vez que se equivocan empiezan otra vez. Si una persona se equivoca tres veces se le pone una penitencia.

Es posible jugar usando, por ejemplo, partes del cuerpo partes de un motor, mutiplos de tres, partes de una planta, departamentos de un país, etc.

ACTIVIDAD: Juego educativo

TITULO: "Dados de Letras"

EDAD: 7 años hasta adulto

OBJETIVOS: Desarrollar habilidades en lectura y escritura

CONTRIBUIDO POR: Marisa E. Suhm

MATERIALES: 10 cubos de madera o de cartón con una letra en cada lado. (Para el idioma español debe tener repetidas varias veces las letras A E I O S P M N T D ya que son las más comunes)
Papel y lápiz.

FORMA DE JUGAR :

Se tiran los dados y todos los participantes tratan de formar el mayor número de palabras con las letras que salieron solamente. Cada concursante las escribe en su papel. A los tres minutos todos paran a la vez y cuentan los puntos
Palabras de 2, 3 y 4 letras valen 1 punto; palabras de 5 letras valen 2 puntos, palabras de 6 letras valen 3 puntos y así sucesivamente. Al final se cuentan los puntos para saber quien ganó.

ACTIVIDADES EDUCATIVAS Y VARIACIONES DEL JUEGO

ALFABETIZACION

Para alfabetizar basta con la formación de palabras conocidas y quizás tratar de inventar unas nuevas.

VOCABULARIO

Las palabras para ser aceptadas deben ser palabras existentes en español, se podría poner como condición para dar un punto que los participantes sepan dar la definición de sus palabras.

ORTOGRAFIA

Las palabras deben estar escritas correctamente. El maestro puede discutir con los estudiantes sobre la forma correcta de escribir una cierta palabra y dar las reglas.

COMPOSICION

Cada participante en el juego debe escribir una composición que incluya todas las palabras generadas por él en su lista.

ACTIVIDAD: Juego educativo

TITULO: "Trivia Educativa" (Barajas Educativas)

EDAD: 7 años hasta adulto

OBJETIVOS: Repasar material presentado en clase

CONTRIBUIDO POR: Marisa E. Suhm

MATERIALES

De 100 a 150 fichas con 5 preguntas en un lado y 5 respuestas en el otro. Al hacer sus barajas puede escoger un sólo tema o varios temas. Las preguntas deben tener sólo una respuesta posible que sea objetiva. Por ejemplo: Cual es la capital de Guatemala? Cómo se deletrea calzado? Dónde nació Cristobal Colón? Las preguntas deben ser adecuadas a la edad y el nivel educativo de los participantes. Es un buen ejercicio de repaso.

FORMA DE JUGAR

Se barajan las tarjetas bien. Se colocan en el centro de la mesa. El moderador toma la de encima y pide al concursante que escoja un numero de uno a cinco. El moderador lee la pregunta que corresponde al numero y si la contesta bien se le entrega. El proceso se repite con el siguiente concursante. El que al final tenga el mayor número de tarjetas gana.

ACTIVIDAD: Juego Educativo

TITULO: "Concéntrese"

EDAD: 7 años hasta adulto

OBJETIVOS: Ayudar a memorizar o repasar datos específicos

CONTRIBUIDO POR: Marisa E. Suhm

MATERIALES

30 fichas. Las fichas tienen letreros o dibujos. 15 de ellas tienen su correspondiente pareja de manera que los dos dibujos o palabras van lógicamente juntas. Por ejemplo:

15 países con sus 15 capitales

15 inventores con su invento

15 herramientas con su profesión

15 operaciones matemáticas con su resultado, etc.

FORMA DE JUGAR

Se barajan las fichas y se ponen boca abajo sobre una mesa formando cuadrado de 6x5 fichas.

El primer concursante tiene el derecho de voltear dos fichas. Si forman pareja y el concursante puede expresar porque, toma la pareja de fichas y se las lleva. Si no, las voltea nuevamente y es la oportunidad del siguiente jugador. Así hasta que se terminen todas las fichas sobre la mesa. El que tenga el mayor número de parejas gana.

VARIACIONES

BUSCAR LA PAREJA

Se le dan varias fichas a cada jugador todos se levantan y empiezan a buscar entre los otros quien tiene la pareja de las cartas que el tiene y las negocian, hasta quedar todos con parejas lógicas.

DOS BANDOS

Se ponen 15 de las fichas sobre el tablero o la mesa y se reparten las otras entre 3 grupos. Cada grupo va al tablero o la mesa y busca la pareja. El grupo que primero se quede sin tarjetas gana.

A decorative graphic of musical notes, including a quarter note and an eighth note, positioned at the bottom of the page.



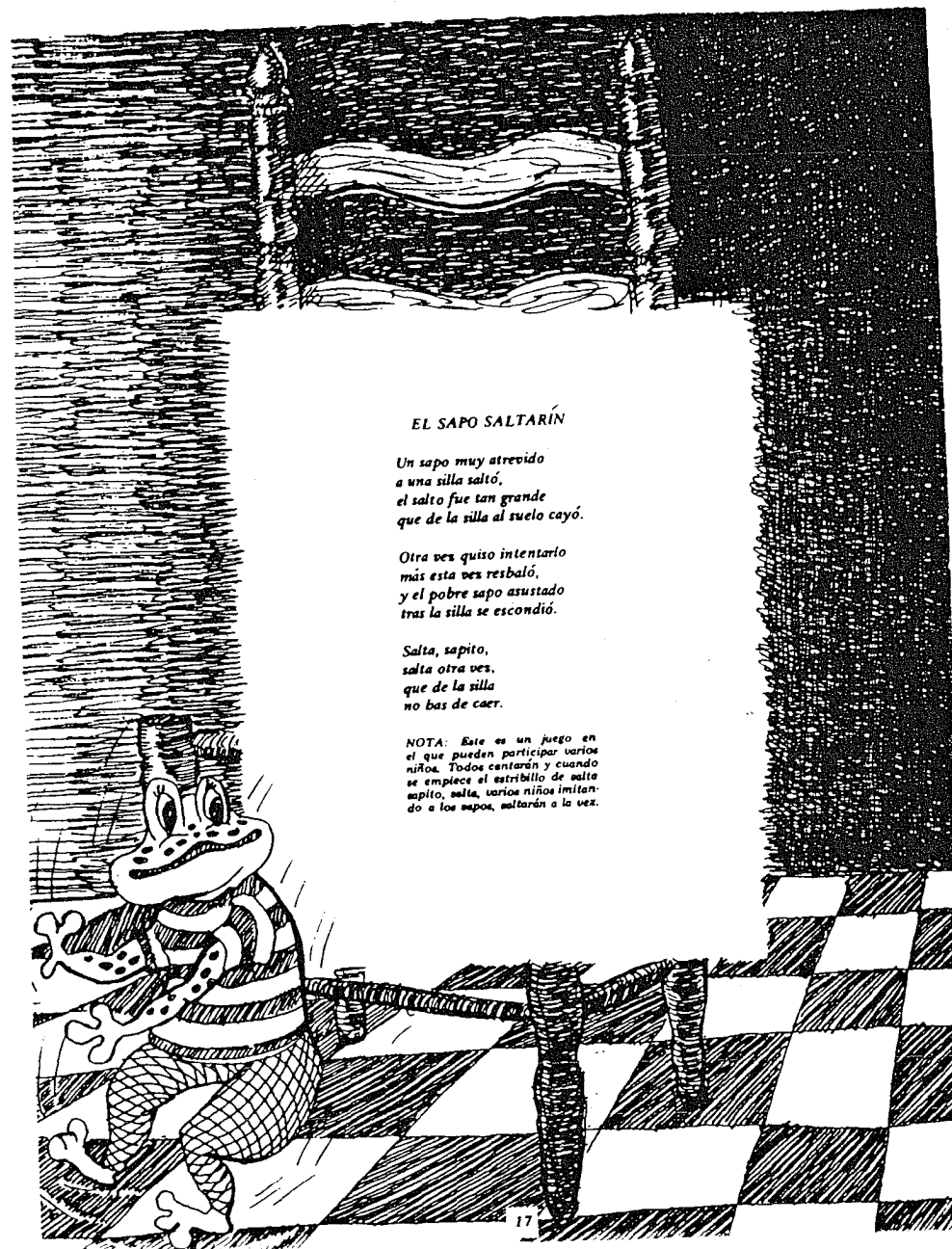
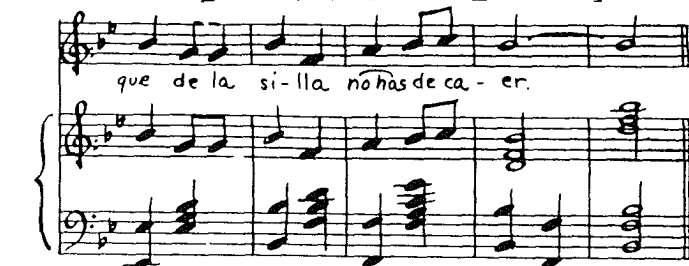
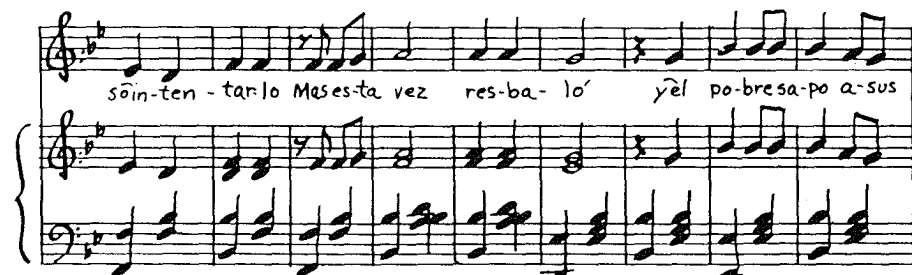
oido

olla

OSO

oj

Allegro El Sapo Saltarín (Juego) Letra y música de Bertba Badias



EL SAPO SALTARÍN

Un sapo muy atrevido
a una silla saltó,
el salto fue tan grande
que de la silla al suelo cayó.

Otra vez quiso intentarlo
más esta vez resbaló,
y el pobre sapo asustado
tras la silla se escondió.

Salta, sapito,
salta otra vez,
que de la silla
no has de caer.

NOTA: Este es un juego en el que pueden participar varios niños. Todos cantarán y cuando se empiece el estribillo de salto sapito, saltará, varios niños imitando a los sapos, saltarán a la vez.

Mi Familia

Letra y música de Roberto Badier

A tempo

Mi fa-mi-lia es bas-tan-te nu-me-ro-sa. Pa-pá Ma-

ma mi her-ma-no La Ne-na tan her-mo-sa Tam-bien go-a-bue

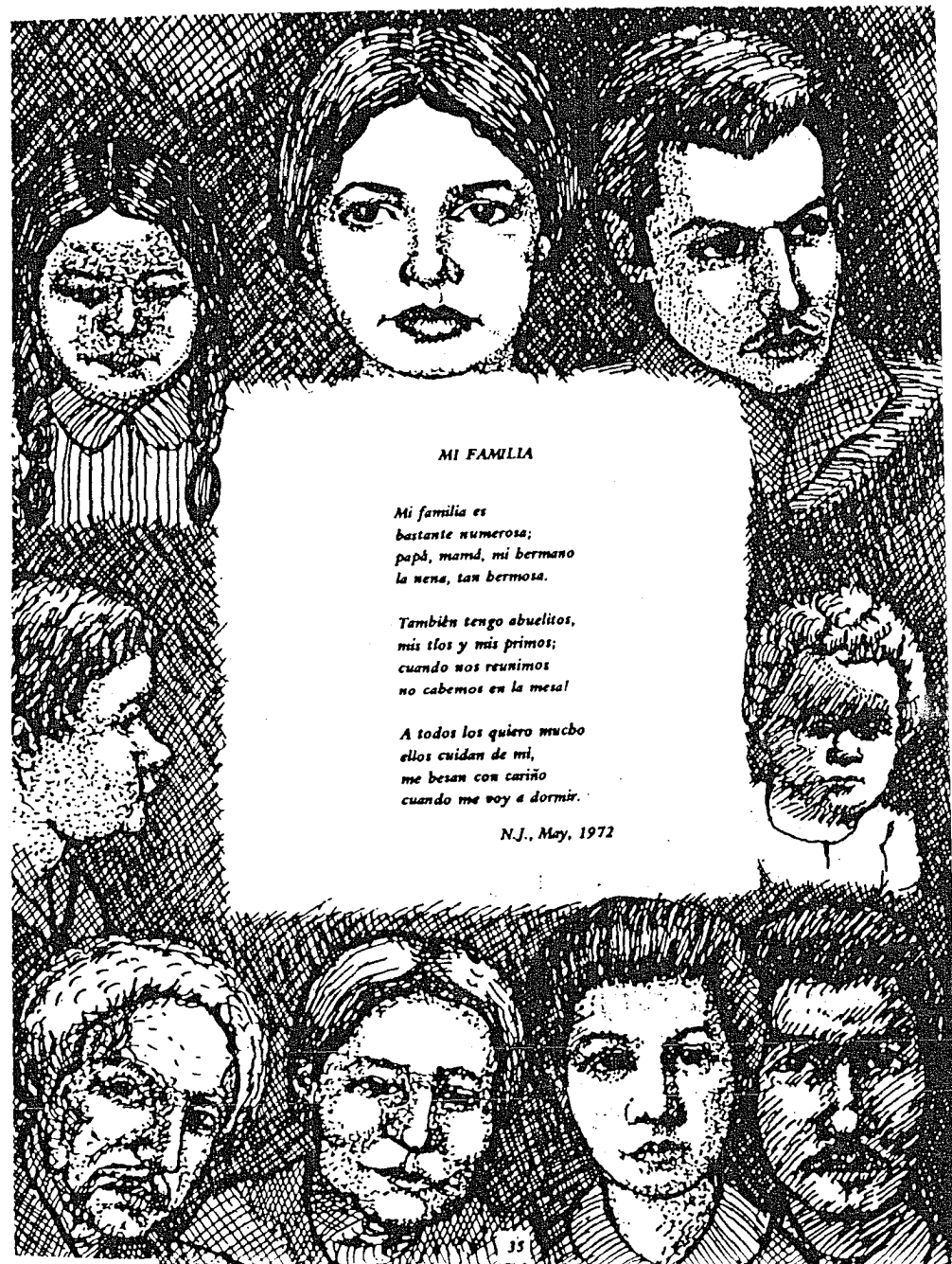
li-tos Mis ti-os y mis pri-mos Cuan-do nos re-u-ni-mos

No ca-be-mos en la me-sa A to-dos los quie-ro mu-cho E-llos

36

cui-dan-de mi Me be-san con ca-ri-ño Cuan-do me

voy a dor-mir.



MI FAMILIA

Mi familia es bastante numerosa; papá, mamá, mi hermano la nena, tan hermosa.

También tengo abuelitos, mis tíos y mis primos; cuando nos reunimos no cabemos en la mesa!

A todos los quiero mucho ellos cuidan de mí, me besan con cariño cuando me voy a dormir.

N.J., May, 1972

35

Las Letras

Letra y música de Bertba Badías

Pres-ten mu-cha a-ten-ción
Aho-ra vie-ne la-á-tha-O

Ya vie-nen las le-tras en fi-la
pe-rro-es-ta no es la chi-gui-ta.

En per-fec-ta for-ma-ción
Es tam-bien muy re-don-dita

Ve-o la O chi-gui-ta.
la O gran-de-y bo-ni-ta.

Es pe-que-ña re-don-di-ta
Con ella pue-do es cri-bir-

con la que pue-do es cri-bir
Os-car O-fe-lia y O-mar

O-jo O-ña y O-i-do
Ya se bien e-sas dos le-tras

O-la y O-so tam-bien-
Ya-pren-de-re mu-chas más.

ANOB

LAS LETRAS

Presten mucha atención,
ya vienen las letras en fila,
en perfecta formación
veo la o cbiquita.

Es pequeña, redondita,
con la que puedo escribir,
ojo, olla y oído
ola y oso también.

Ahora viene la otra O
pero esta no es la cbiquita,
es también muy redondita
la O grande y bonita.

Con ella puedo escribir
Oscar, Ofelia y Omar,
Ya sé bien esas dos letras
y aprenderé muchas más.

N.J., Abril, 1972

oído

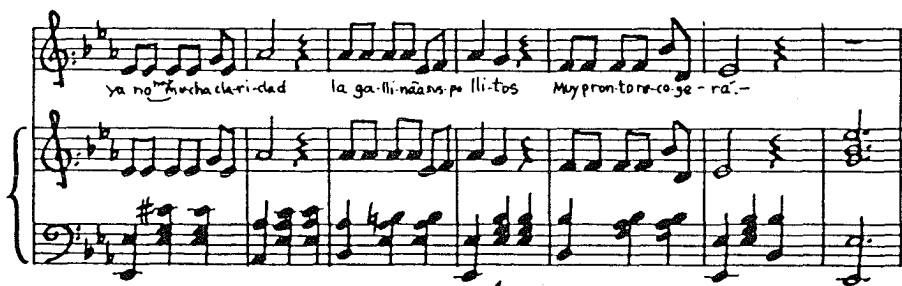
olla

oso

ojo

La Gallina y los 5 Pollitos

Letra y música de Bertba Badier



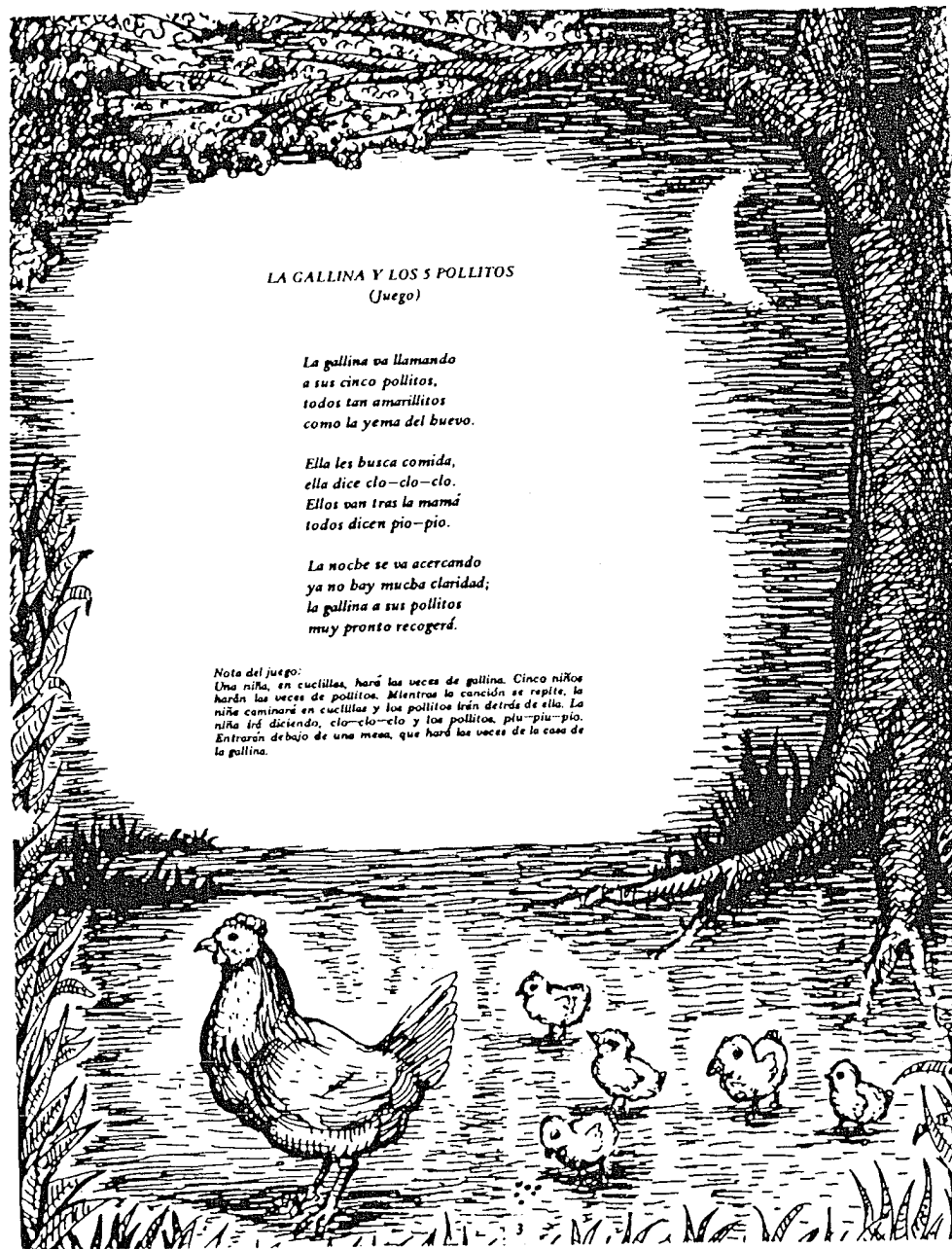
LA GALLINA Y LOS 5 POLLITOS (Juego)

La gallina va llamando
a sus cinco pollitos,
todos tan amarillitos
como la yema del huevo.

Ella les busca comida,
ella dice clo-clo-clo.
Ellos van tras la mamá
todos dicen pio-pio.

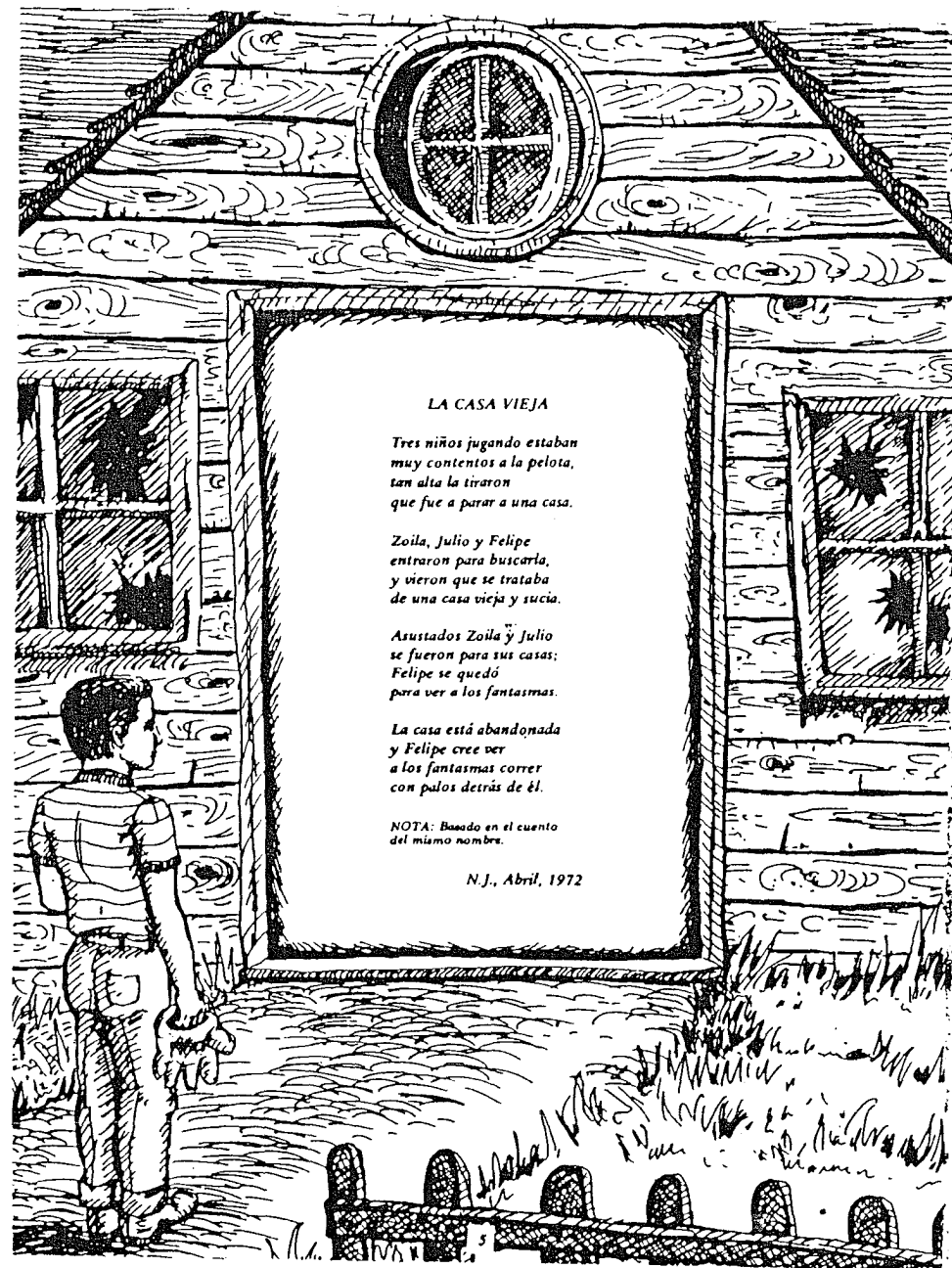
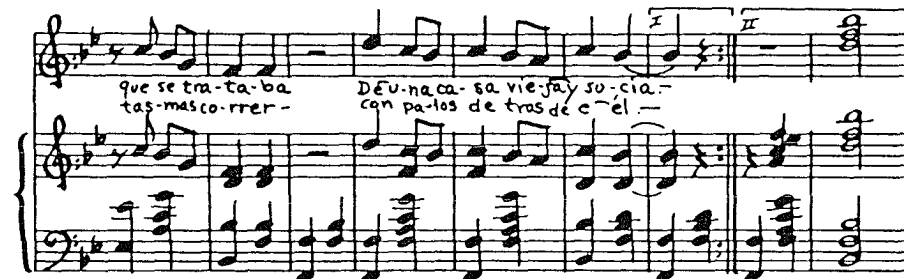
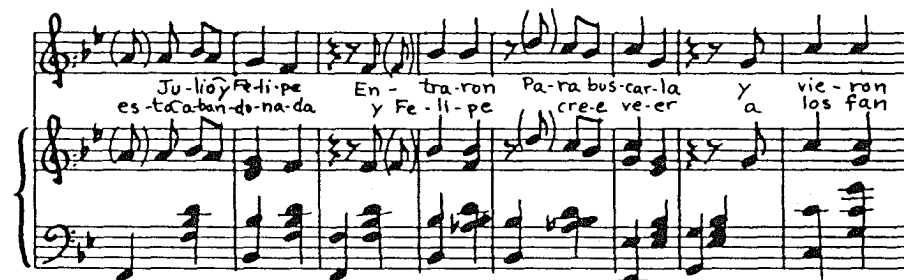
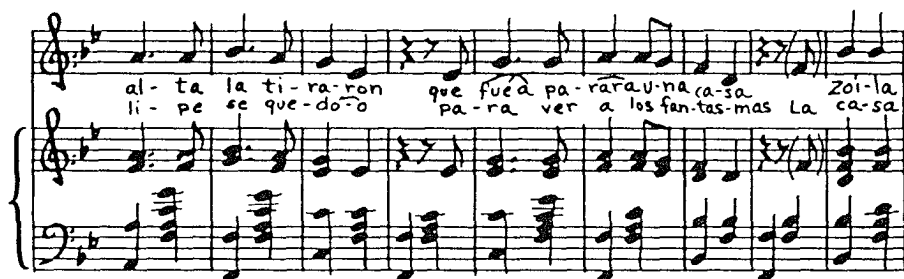
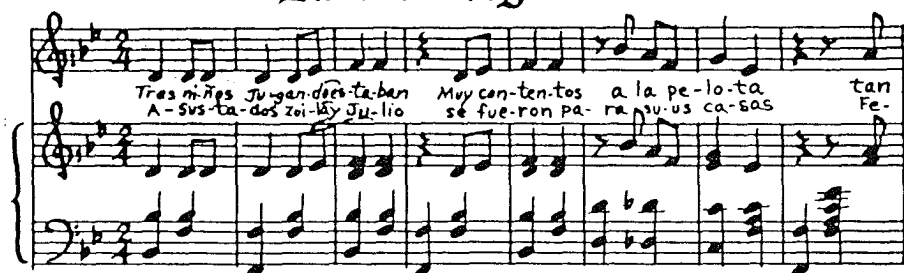
La noche se va acercando
ya no hay mucha claridad;
la gallina a sus pollitos
muy pronto recogerá.

Nota del juego:
Una niña, en cucullas, hará las veces de gallina. Cinco niños
harán las veces de pollitos. Mientras la canción se repite, la
niña caminará en cucullas y los pollitos irán detrás de ella. La
niña irá diciendo, clo-clo-clo y los pollitos, piu-piu-piu.
Entrarán debajo de una mesa, que hará las veces de la casa de
la gallina.



La Casa Vieja

Letra y música de Bertba Badías



LA CASA VIEJA

Tres niños jugando estaban
muy contentos a la pelota,
tan alta la tiraron
que fue a parar a una casa.

Zoila, Julio y Felipe
entraron para buscarla,
y vieron que se trataba
de una casa vieja y sucia.

Asustados Zoila y Julio
se fueron para sus casas;
Felipe se quedó
para ver a los fantasmas.

La casa está abandonada
y Felipe cree ver
a los fantasmas correr
con palos detrás de él.

NOTA: Basado en el cuento
del mismo nombre.

N.J., Abril, 1972

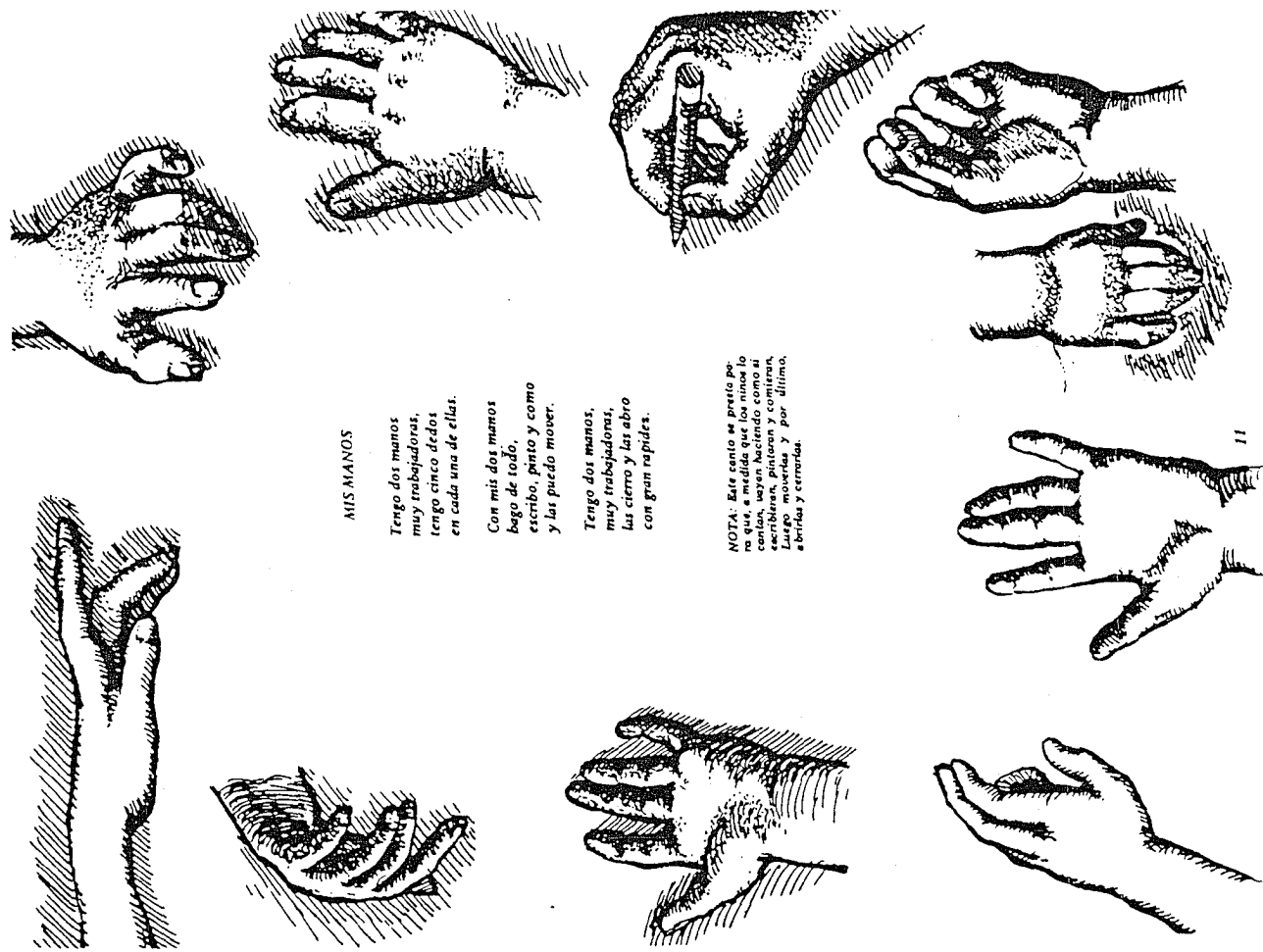
Mis Manos

Letra y música de Bertha Badier

Tengo dos ma-nos, muy tra-ba-ja-de-ras. Ten-go cin-co de-dos.

En ca-da u-na de ellas con mis dos ma-nos ha-go de to-do. Es-cri-bo, pin-to y co-mo.

Ten-go dos ma-nos, muy tra-ba-ja-co-mo y las pue-do mo-ver. Ten-go dos ma-nos, muy tra-ba-ja-do-ras y las a-bro con gran ra-pi-dez.



MIS MANOS

Tengo dos manos
muy trabajadoras,
tengo cinco dedos
en cada una de ellas.

Con mis dos manos
bago de todo,
escribo, pinto y como
y las puedo mover.

Tengo dos manos,
muy trabajadoras,
las cierra y las abro
con gran rapidez.

NOTA: Este canto se presta por
su que, a medida que los niños lo
cantan, van haciendo como si
escribieran, pintaran y comieran.
Luego moverlas y por último,
abrir y cerrarlas.

ACTIVIDAD: Canción

TITULO: "Sansereni, la Buena, Buena Vida"

EDAD: Pre-primaria hasta tercer grado

CONTRIBUIDO POR: Rocío Costa

OBJETIVO: Desarrollar la habilidad de actuar y ponerse en el lugar de otras personas. Crear una apreciación para los cuentos y la lectura. Cuestionar los papeles de la mujer y del hombre.

INSTRUCCIONES: Muchas veces leemos a los niños y ellos escuchan con interés; pero esta actividad les da la oportunidad de ser parte del cuento a través de la actuación y el canto.

A. Primero el dirigente les enseña a los niños la canción que van a cantar y periódicamente para, para explicar el siguiente paso durante la canción.

Canción

Sansereni, a la buena, buena vida
Hacen así, así las mamás (papás)
Así, así, así, así me gusta a mí

B. Cuando todos se han aprendido la canción el dirigente les explica que van a leer (o escuchar a) una historia enseguida; y que cada vez que alguien en la historia hace algo todos van a cantar la canción y hacer los movimientos que hace la persona en la historia. Por ejemplo si la historia dice que los papás/mamás están leyendo libros todos pueden pretender que están leyendo un libro.

Historia

Erase una vez una isla donde vivían unas familias muy felices. En el campo las mamás se levantaban por la mañana y preparaban el desayuno. Canción Luego atendían a los niños, Canción y limpiaban la casa. Canción Los papás se levantaban después, leían el periódico Canción y luego trabajaban la tierra. Canción. Llegó un mercado al pueblo y las madres le pidieron permiso a los papás para ir de compras Canción y los papás accedieron. Canción Ellas cruzaron el río y caminaron hasta el mercado. Canción Pero una tormenta cayó y las mamás no pudieron cruzar el río. Así que tuvieron que aprender a trabajar la tierra Canción y construir casas. Canción Los papás aprendieron a preparar la comida, Canción a atender a los bebés, Canción y limpiar la casa. Canción El río cada vez se hizo más pequeño y las mamás

pudiernon regresar. Se reunieron papás y mamás en el centro de la comunidad Canción y preguntaron cómo iban a ser las cosas de ahora en adelante. Y colorín, colorado, este cuento se ha acabado.

C. Un buen profesor puede pensar en maneras de usar este tipo de actividad en muchas situaciones diferentes y con varios fines. Los niños pueden crear sus propias historias; o cada uno puede aportar una frase. El profesor puede cambiar los personajes o la canción. Puede dividir el grupo en partes con cada parte tomando el papel de una persona en la historia.

ACTIVIDAD: Canción

TITULO: "Rancho Alegre"

EDAD: 7 años a 11 años

CONTRIBUIDO POR: Diego Alvarez

OBJETIVOS: Divertirse, romper el hielo, aprender y repasar los sonidos que hacen los animales, proporcionar formas de interacción social positiva de los niños.

INSTRUCCIONES: Rancho Alegre

Animador: El rancho de mi casa
es grande y hermoso
el rancho de mi casa
es grande y hermoso

¿Y los pollitos dicen? (señala a uno de los participantes del grupo quien contesta.)

Participante: Pio, pio, pio

Animador: ¿Y los pollitos dicen? (dirigiendose a todos)

Todos: Pio, pio, pio

2. ...¿Y los gatos hacen?

3. ...¿Y los perros dicen?

4. ...¿Y las paloma dicen?

ACTIVIDAD: Canción

TÍTULO: "Duque Juan"

EDAD: Niños de 5 a 10 años

CONTRIBUIDO POR: Diego Alvarado

INSTRUCCIONES: Es preciso aprenderse el canto y luego cuando se dice: "bajas", hay que bajar; "sube", hay que subir; y "a media montaña", hay que quedarse como sentado, no muy arriba, ni muy abajo.

Duque Juan

Oh! el noble duque Juan
tenía hombres mil
bajaba la montaña
y subía otra vez
y si tú quieres subir
y yo quiero bajar
a media montaña
ni bajas tú
ni subo yo

Se repite tres veces, cada vez más rápido.



subir



media
montaña



bajar

ACTIVIDAD: Canción

TÍTULO: "La Chivita"

EDAD: Pre-escolar a adultos

CONTRIBUIDO POR: El grupo entero

OBJETIVO: Aumentar concentración y memoria por medio de secuencias lógicas.

INSTRUCCIONES: Esta canción se repite muchas veces cada vez agregando algo más y repitiendo todas las partes anteriores en orden.

La Chivita

Sal de allí chiva-chivita
Sal de allí chiva-chivá
Sal de allí chiva-chivita
Sal de allí chiva-chivá



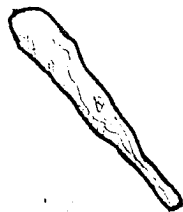
1. Vamos a llamar al lobo para que saque la chiva
Vamos a llamar al lobo para que saque la chiva
El lobo no quiere sacar a la chiva
La chiva no quiere salir de allí

Sal de allí chiva-chivita
Sal de allí chiva-chivá
Sal de allí chiva-chivita
Sal de allí chiva-chivá

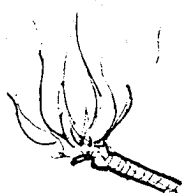


2. Vamos a llamar al palo para que le pegue al lobo
Vamos a llamar al palo para que le pegue al lobo
El palo no quiere pegarle al lobo
El lobo no quiere sacar a la chiva
La chiva no quiere salir de allí

Sal de allí chiva-chivita
Sal de allí chiva-chivá
Sal de allí chiva-chivita
Sal de allí chiva-chivá



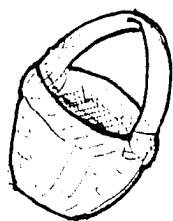
3. Vamos a llamar al fuego para que queme al palo
4. Vamos a llamar al agua para que apague al fuego
5. Vamos a llamar al tubo para que se lleve al agua
6. Vamos a llamar al hombre para que se lleve al tubo
7. Vamos a llamar al diablo para que se lleve al hombre
8. Vamos a llamar al ángel para que se lleve al diablo
9. Vamos a llamar a Dios para que se lleve al ángel



ACTIVIDAD: Canción
TÍTULO: "La Tía Mónica"
EDAD: 7 años hasta adulto
CONTRIBUIDO POR: Diego Alvarado

INSTRUCCIONES: Se repita la canción varias veces cambiando las cosa que la tía Monica hace. Cada vez que ella hace otra cosa, tiene que agregarla a la lista entera.

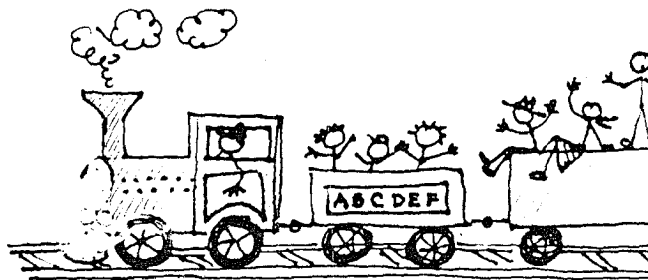
La Tia Monica



1. Yo tengo una tia, la tia Monica
Que cuando va al mercado le dicen "u-la-lá"
Así hace su sombrero su sombrero hace así
Así hace su sombrero su sombrero hace así
- 2.. Yo tengo una tia, la tia Monica
Que cuando va al mercado le dicen "u-la-lá"
Así hace su canasto su canasto hace así
Así hace su canasto su canasto hace así
Así hace su sombrero su sombrero hace así
Así hace su sombrero su sombrero hace así
3. ...su vestido...
4. ...con su pelo...



ACTIVIDAD: Canción
TÍTULO: "El Trén de la Educación"
EDAD: 7 hasta adulto
CONTRIBUIDO POR: Grant Suhm
OBJETIVO: Reforzar el sentimiento de la importancia de la educación de los niños.
INSTRUCCIONES: El grupo canta la canción acelerando hasta que terminan.



El Trén de la Educación por Wiley Rinaldi

Coro: Apúrate
A la estación.
Súbete el tren
De educación.
Culpa tendrás
Si no le das
Educación
A la niñez.

Por que como plantas se necesitan aqua para crecer
Y ante Dios responderás por su familia, lo sabes
bien.

Coro: Apúrate...

Ya sale el tren que va llevando a los amigos a
enseñar.
Si estás dormido ponte pilas, no te vayas a quedar.

Coro: Apúrate...

Invita tus amigos y los del vecino a subir.
De pronto una tierra y un cielo nuevo va a surgir.

Coro: Apúrate...

Di di diii
Di di di di di di
Escucha al llanto del ferrocarril.
Di di diii
Di di di di di di
Escucha al canto juvenil.

Coro: Apúrate...

ACTIVIDAD: Canción

TITULO: "Los Niños Que Estan Felices"

EDAD: 4 años hasta 10 años

CONTRIBUIDO POR: Grant Suhm

OBJETIVO: Animar a los niños

INSTRUCCIONES: Esta canción repetitiva requiere que los niños escuchen atentamente y actúen la mímica que va con cada verso de la canción.

Los Niños Que Están Felices

1. Los niños que están felices muevan los piés
Los niños que estan felices muevan los piés
Si están tan felices
En sus caras habrán sonrisas
Los niños que están felices muevan los piés
2. Los niños que están felices aplauden las manos
3. muevan las alas
4. digan "buenos días"
5. hagan las cuatro



ACTIVIDAD: Canción
TITULO: "Las Criaturas del Mundo"
EDAD: 7 años hasta adulto
OBJETIVO: Crear en los niños un sentido de bondad hacia los niños
DURACION: 3 minutos
CONTRIBUIDO POR: Grant Suhm
INSTRUCCIONES: El profesor explica la importancia de mostrar bondad hacia a los animales. Los niños cantan la canción y cada vez que nombran un animal ellos imitan su sonido.

Las Criaturas del Mundo por Wiley Rinaldi

Las criaturas del mundo
y hasta tu y yo, y yo,
todo ser viviente,
es creado por Dios.
por eso damos cariño
y hasta una bondad, bondad,
a los animales,
como a la humanidad.

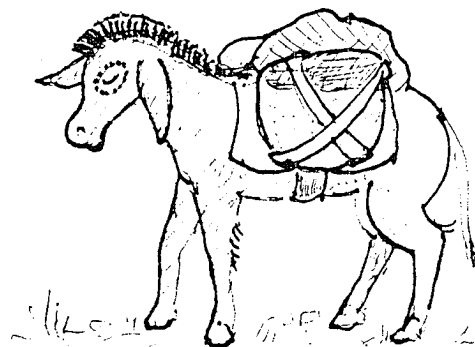
Ya da da da da
Ya da da da da
Ya da da da da da da da da
Ya da da da da
Ya da da da da
Ya da da da da da da da da

El perro cuida la casa
y además es fiel, es fiel.
leche dan las vacas
y las abejas dan miel.
por eso damos cariño
y hasta una bondad, bondad,
a los animales,
como a la humanidad.

Ya da da...

Los Burros llevan carga.
los gatos suave son, si son.
el pajarito nos brinda
su dulce canción.
por eso damos cariño
y hasta una bondad, bondad,
a los animales,
como a la humanidad.

Ya da da...



ACTIVIDAD: Canción

TÍTULO: "Los Dedos de la Mano"

EDAD: Pre-kinder, primero y segundo grados.

OBJETIVO: Enseñar a los niños los nombres de los dedos y el valor de la cooperación.

CONTRIBUIDO POR: Doris Ramírez

INSTRUCCIONES: El profesor canta el primer verso de la canción varias veces hasta que los niños captan la idea. Después todos cantan juntos usando los movimientos de la canción.

Pulgar izquierdo

Pulgar derecho

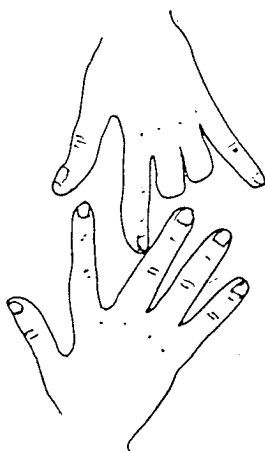
Pulgar izquierdo

Pulgar derecho

Pulgar izquierdo

Pulgar derecho

etc.



1. Pulgarcito, pulgarcito,
Dónde estás?
Aquí estoy.
Gusto en saludarte.
Gusto en saludarte.
Ya me voy.
Yo también.

2. El que indica, el que indica,
Dónde estás?
Aquí estoy.
Gusto en saludarte.
Gusto en saludarte.
Ya me voy. Yo también.

3. El de enmedio, el de enmedio,
Dónde estás?
Aquí estoy.
Gusto en saludarte.
Gusto en saludarte.
Ya me voy. Yo también.

4. El de los anillos, el de los anillos
Dónde estás?
Aquí estoy.
Gusto en saludarte.
Gusto en saludarte.
Ya me voy. Yo también.

5. El meñique, el meñique, 6. Los cinco dedos, los cinco dedos
Dónde estás? Dónde están?
Aquí estoy. Aquí estamos
Gusto en saludarte. Gusto de saludarlos.
Gusto en saludarte. Gusto de saludarlos
Ya me voy. Yo también. Ya me voy. Yo también



TÍTULO : Sumbasá

ACTIVIDAD: Canción

EDAD: 7 hasta adulto

OBJETIVO: Dar ánimo a un grupo de personas, ejercitar la memoria y la coordinación física.

CONTRIBUIDO POR: Grant Suhm

INSTRUCCIONES: Pida que el grupo se ponga de pie Explíqueles que ellos tienen que imitar los movimientos de los instrumentos en la canción. Practique con ellos el primer verso dos o tres veces y después siga directamente con el resto. Ellos van a coger el idea.

Sumbasá

Coro:

El director dice: Yo soy músico

Los demás contestan: Músico alegre

Director: Vengo a divertirles

Los demás: Para divertirnos

Director: Vengo con mi sumbasá

Los demás: Vengo con mi sumbasá

Todos moviendo los
Brazos como están
tocando la sumbasá

Sumba, sumba, sumbasá,
Sumba, sumba, sumbasá.
Sumba, sumba, sumbasá,
Sumba, sumba, sumbasá

Coro: Yo soy músico...
...Vengo con mi guitarra.

Tocando la guitarra

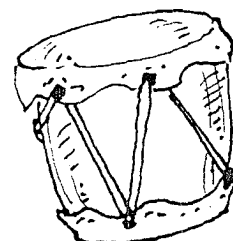
Guita, guita, guitarrá.
Guita, guita, guitarrá.
Tocando la sumbasá

Sumba, sumba, sumbasá
Sumba, sumba, sumbasá.

Coro: Yo soy músico...
...Vengo con mi pianolá.

Tocando el piano

Piano, piano...



Tocando la guitarra
Tocando la sumbasa

Guita...
Sumba...

Coro: Yo soy músico...
...Vengo con mi tropetá.

Trompe, trompe...
Piano, piano...
Guita, guita...
Sumba, sumba...

Coro: Yo soy músico...
...Vengo con mi tamborá.

Tambor, tambor...
Trompe, trompe...
Piano, piano...
Guita, guita...
Sumba, sumba...

ACTIVIDAD: Canción

TITULO: "La Mar Estaba Serena"

EDAD: 7 años hasta adulto

CONTRIBUYENTE: El grupo

OBJETIVO: Divertirse, animar al grupo, adquirir destreza en el uso del idioma.

DESCRIPCION: Esta canción se repite varias veces, cambiando las vocales cada vez.

La Mar Estaba Serena

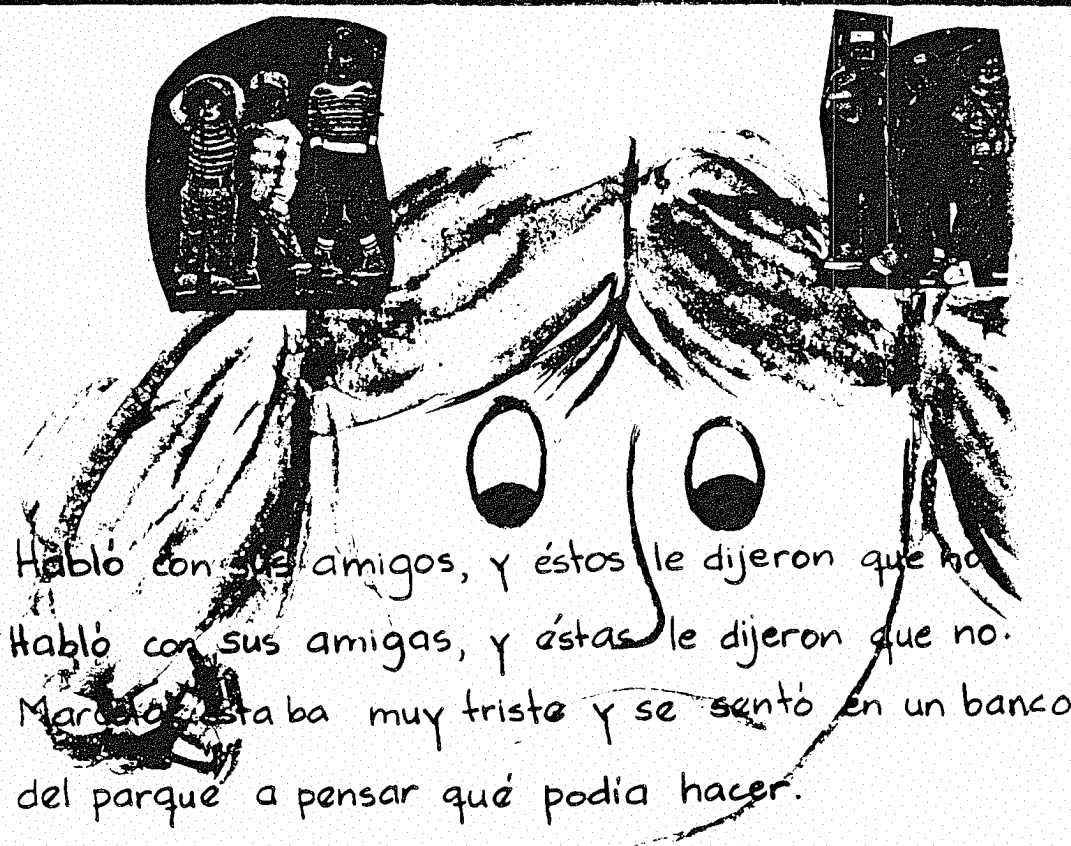
1. La mar estaba serena,
Serena estaba la mar.
La mar estaba serena,
Serena estaba la mar (Con "a")
2. La mar astaba sarana
Sarana astaba la mar
La mar astaba sarana
Sarana astaba la mar (Con "e")
3. Le mer estebe serene,
Serene estebe le mer.
Le mer estebe serene,
Serene estebe el mer. (Con "i")
3. Li mir istibi sirini,
Sirini istibi li mir.
Li mir istibi sirini,
Sirini istibi il mir. (Con "o")
4. Lo mor ostobo sorono,
Sorono ostobo lo mor.
Lo mor ostobo sorono,
Sorono ostobo lo mor. (Con "u")
5. Lu mur ustubu surunu,
Surunu ustubu lu mur.
Lu mur ustubu surunu,
Surunu ustubu lu mur. (Como es)
6. (Repetir el verso original.)



Cuando
Marcela tenía 6 años
se le metió en la cab
formar una orquesta.

WHEN MARCELA WAS SIX YEARS OLD SHE
GOT INTO HER HEAD TO FORM AN ORCHESTRA

1



Habló con sus amigos, y éstos le dijeron que no.
Habló con sus amigas, y éstas le dijeron que no.
Marcela estaba muy triste y se sentó en un banco
del parque a pensar qué podía hacer.

2

She talked with the boys and they said no. She talked with the girls and they said no.
Marcela felt very sad and sat in a park bench to think what she could do.

Pensando y pensando, paso
por su lado un gato diciendo:

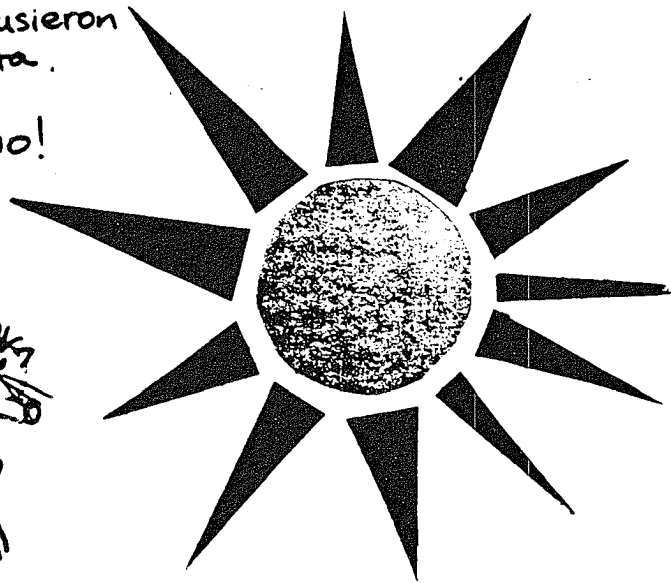
Miau, miau. Marcela le propuso al gato
que fuera parte de la orquesta. Y éste le dijo:
no!. Decidió Marcela que la orquesta
de animales. Así Marcela y el gato se
fueron a buscar al perro



3 Thinking and thinking a cat passed by saying: Miau, miau. Marcela asked the cat if she
wanted to be part of the orchestra. And the cat said: Yes, why not? Marcela decided the orchestra
was going to be an animal orchestra. Then the cat + Marcela went to look for the dog.

Cuando lo encontraron le propusieron
que fuera parte de la orquesta.

Y éste les dijo: ¡Si, como no!



4

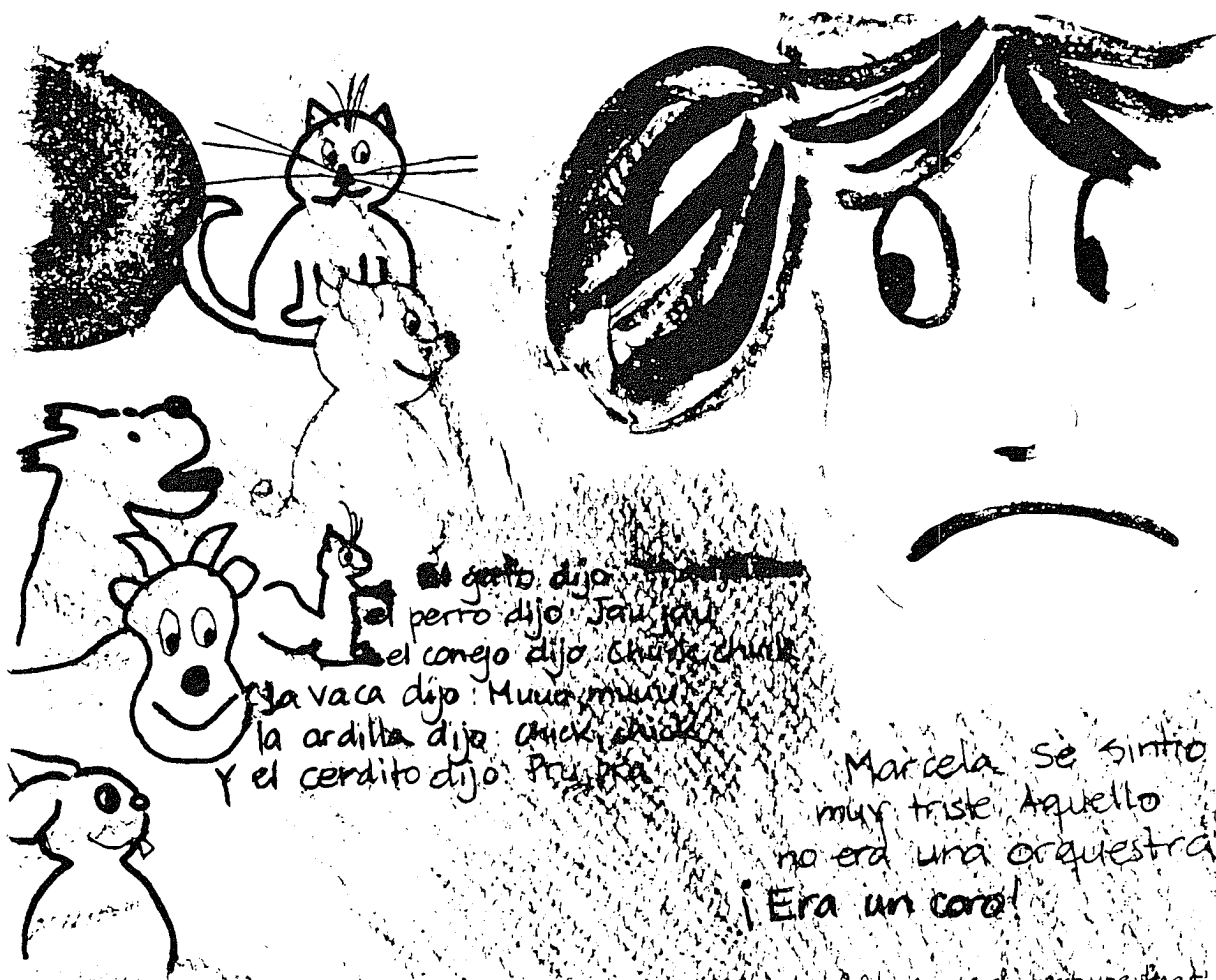
When they found him, they invited him to be part of the orchestra

Así que Marcela, el gato, el perro, el conejo, la vaca y la ardilla se fueron en busca de el cerdito.



Cuando la encontraron le preguntaron si quería ser parte de la orquesta y esta dijo: ¡Sí, como no!





El gato dijo: Miao miao
 El perro dijo: Jau jau
 El conejo dijo: Chirre chirre
 La vaca dijo: Muuuu
 La ardilla dijo: Chirre chirre
 Y el cerdito dijo: Prrrrrr

Marcela se sintió
 muy triste. Aquello
 no era una orquesta.
 ¡Era un coro!

Marcela felt very sad, because that

73

El perro tomó la iniciativa y
 dijo: Marcela, es una orquesta,
 una orquesta de voces!!

The dog said: Marcela, this is an orchestra,
 a voice orchestra!!



Marcela se quedó pensando un rato
 y luego de pasados unos minutos dijo sonri
 ¡Esa es una gran idea

Marcela thought a
 bit and then she said:
 That is a great idea

74

Y colprín, colorado
éste cuento se ha
acabado

FIN

17

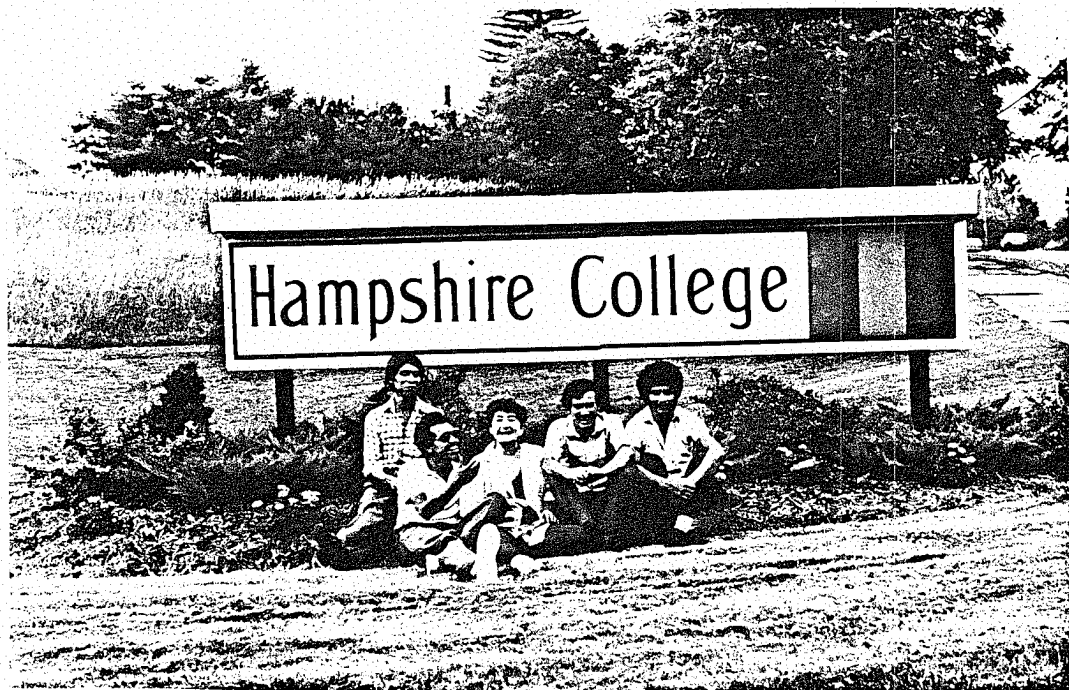
T. 2. 2. 1



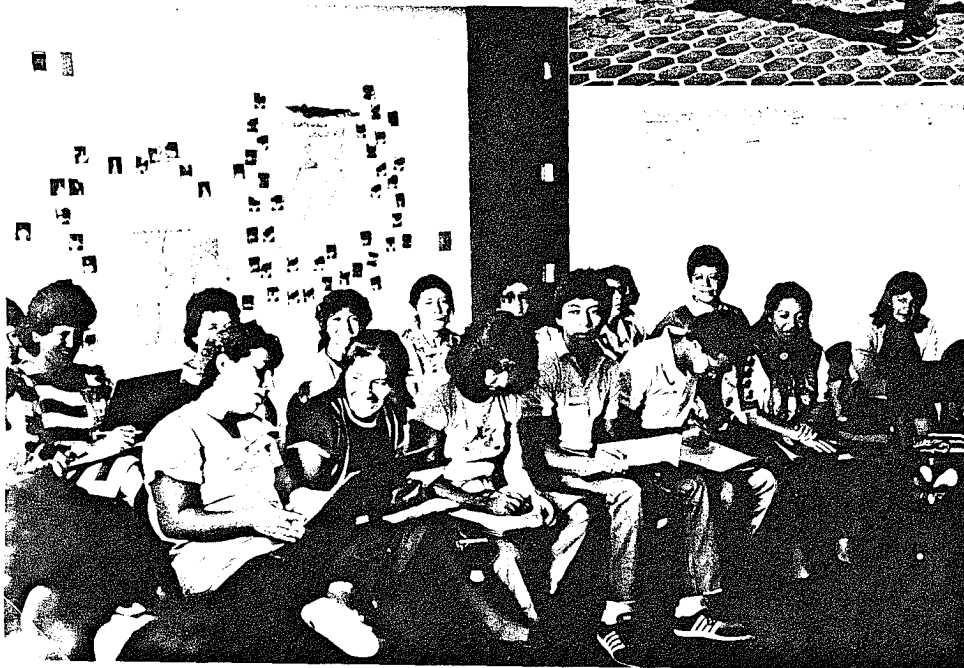
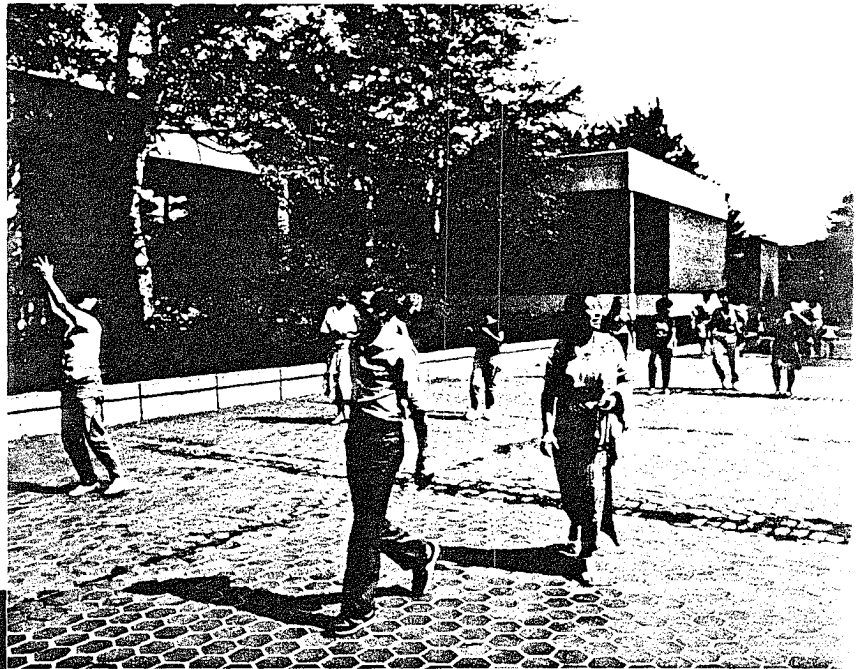
Recuerdos de



Nuestra Vida en :



ampshire Colleg



En camino
para la clase



Juanita,
Elena, y
Donaldo
durante
un
descanso



Hola,
Marilyn!

Kerry, Yolanda,
Adriana y
Carmen



Haciendo
Compras!

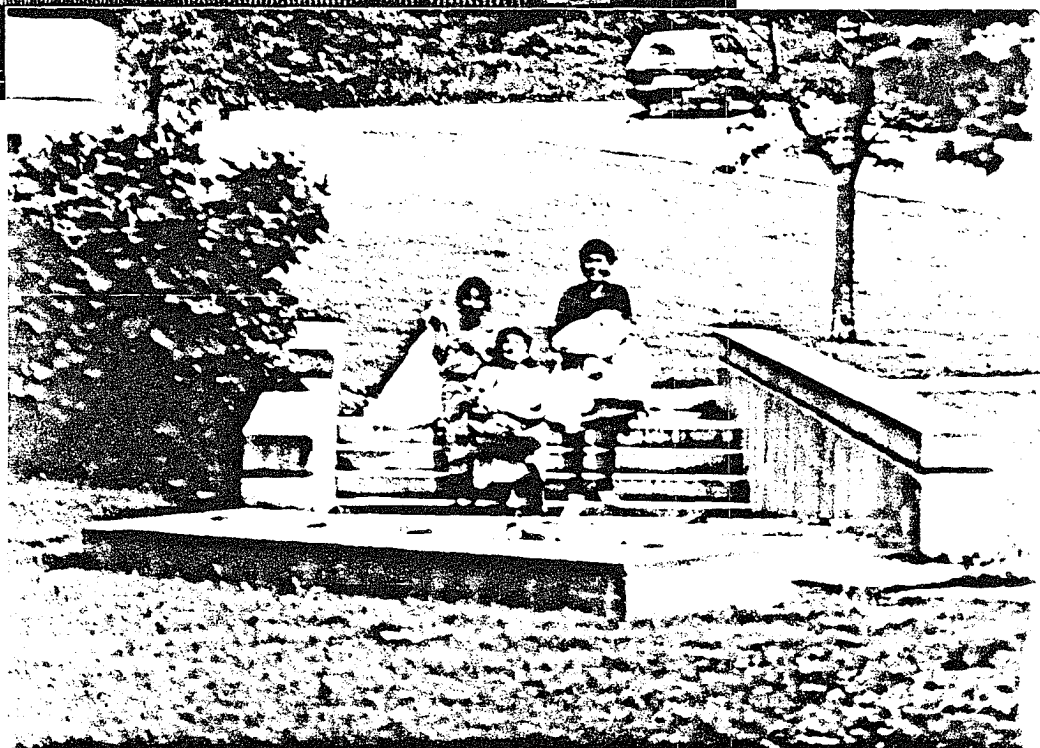
"Mercado de
Pulgas" →



el enorme
Almacén de
Lechamere
en
Boston

Mire lo que
consiguimos!

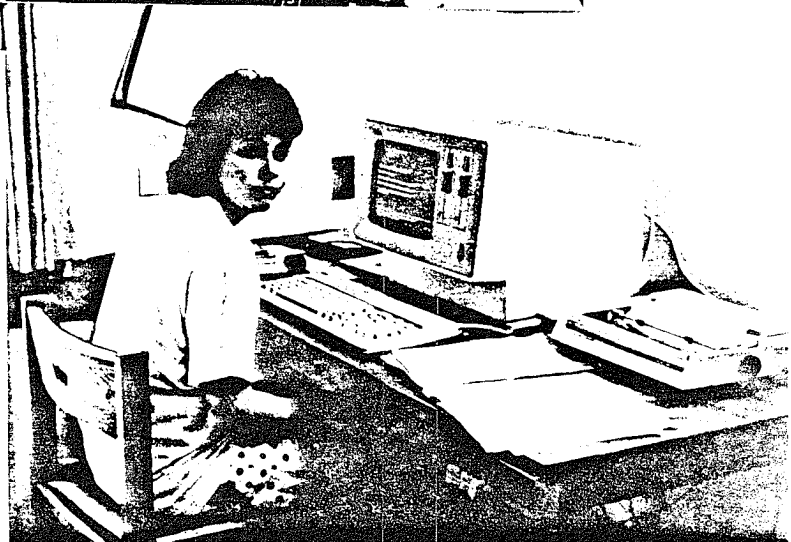
→



Disfrutando
con el bebé
de Marta
Ramos,
Secretaria
del programa

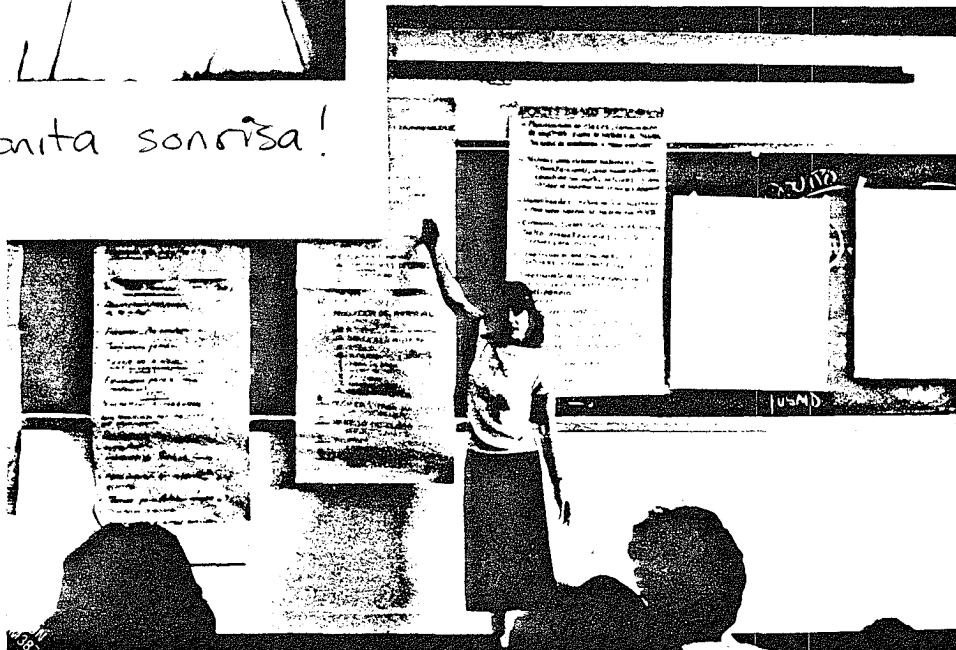


¡Qué bonita sonriña!



↑ Marta y su computador

Marilyn →





Invitación del grupo a una reunión con narices

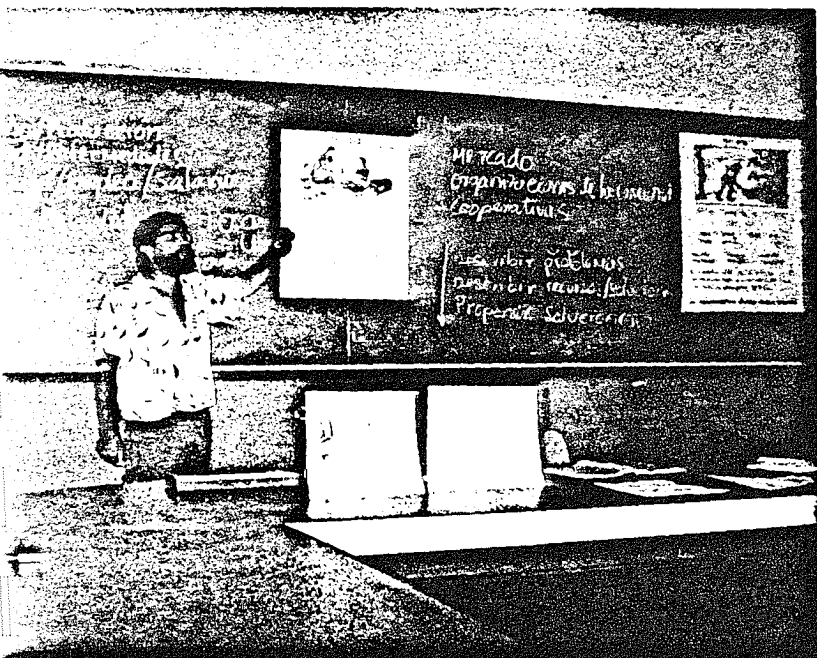


~ ~ ~



Otra familia

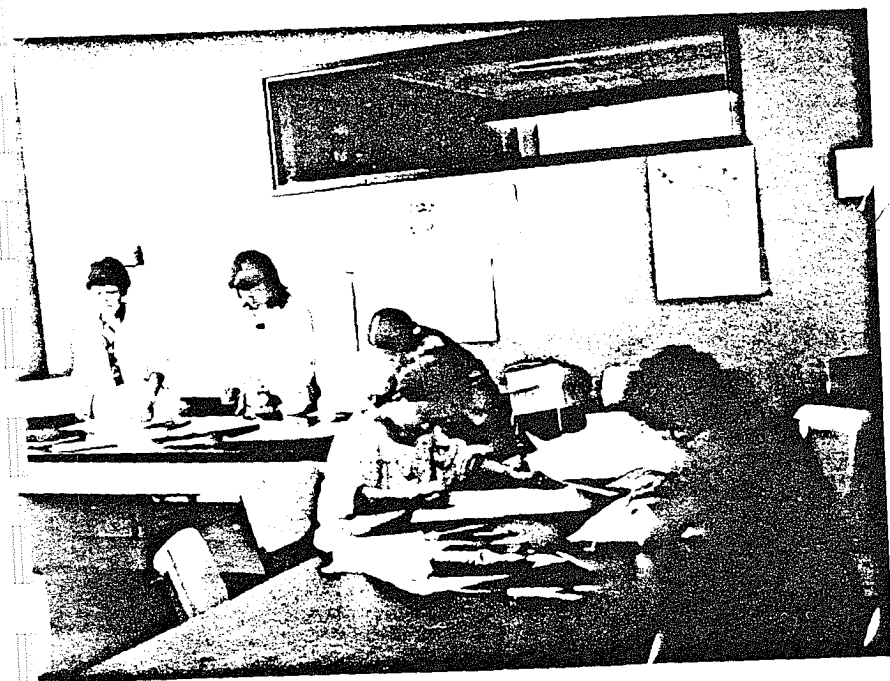




Mario impartiendo clases de redacción de adultos.



Analizando casos de la realidad educativa



Desarrollo de material didáctico



Programa de
arreglo



Grupo de
interés de
temas



Desarrollo de
habilidades
de

El Comedor de Hampshire College



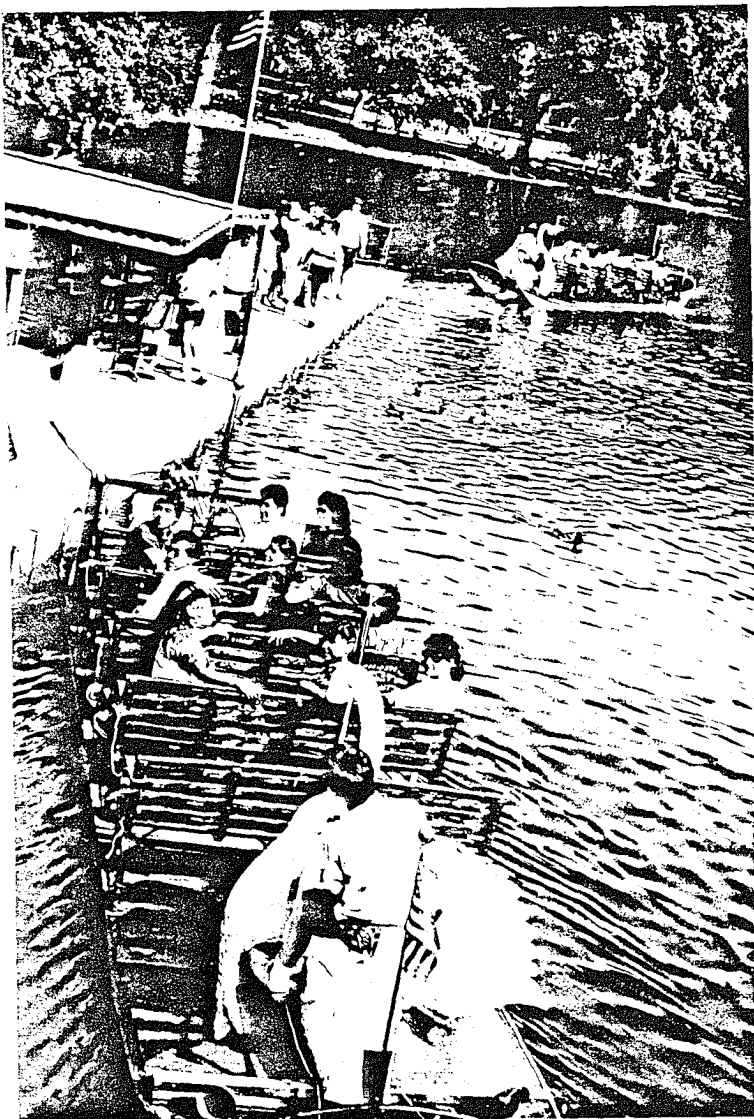
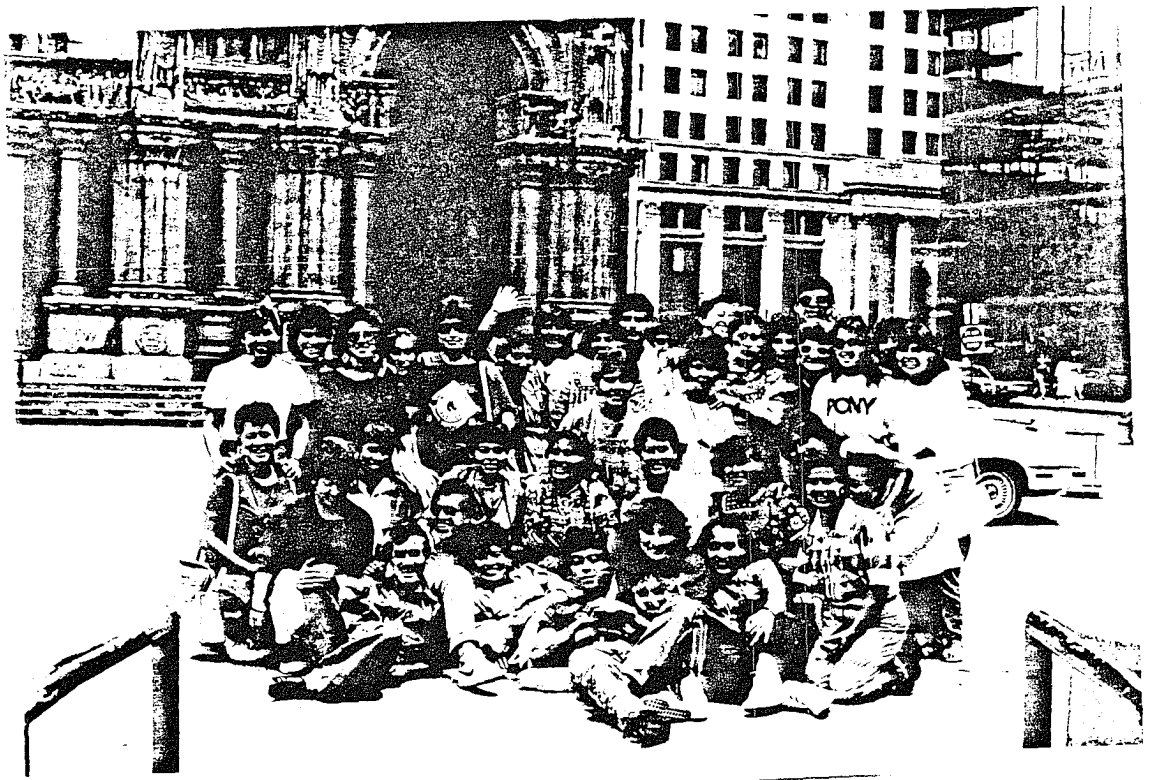
¡Cómo extrañamos los frijolitos y las tortillas!

Cuesta acostumbrarse a la comida aquí..



OJALA no nos dieron SANDWICHES otra vez!

Recuerdo de
 un grupo
 de
 Chapines
 de paseo

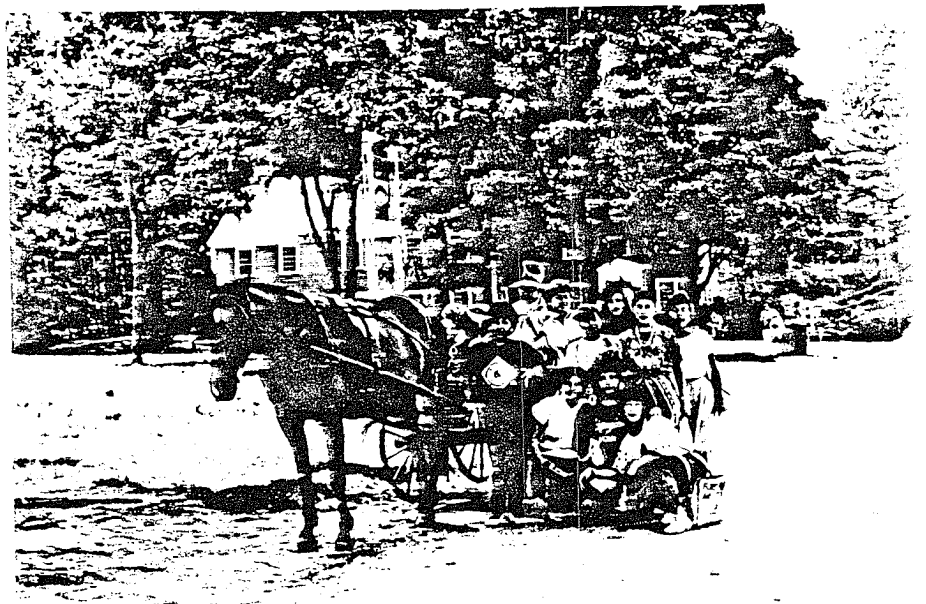


Las famosas "lanchas de cisnes"



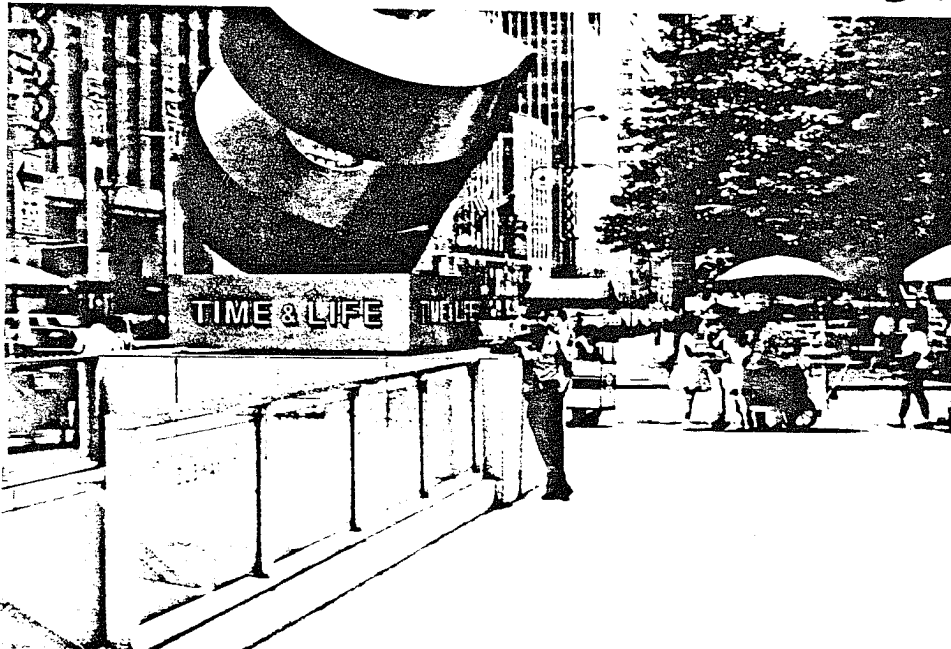
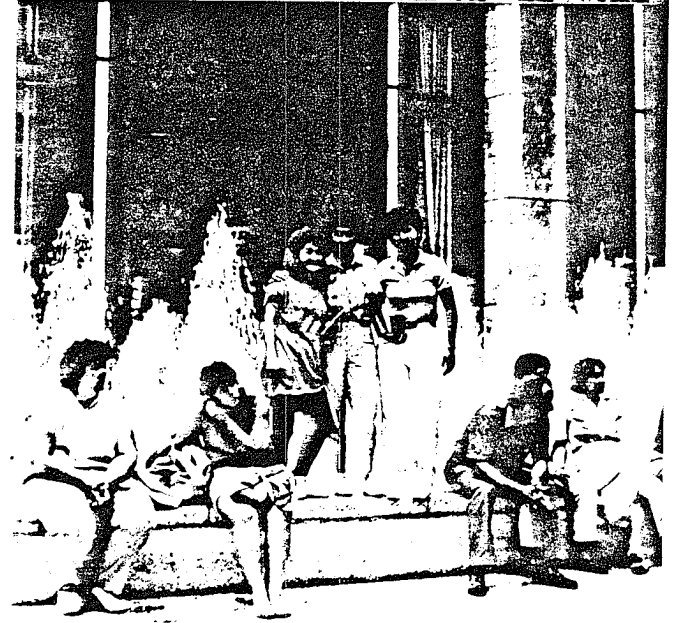
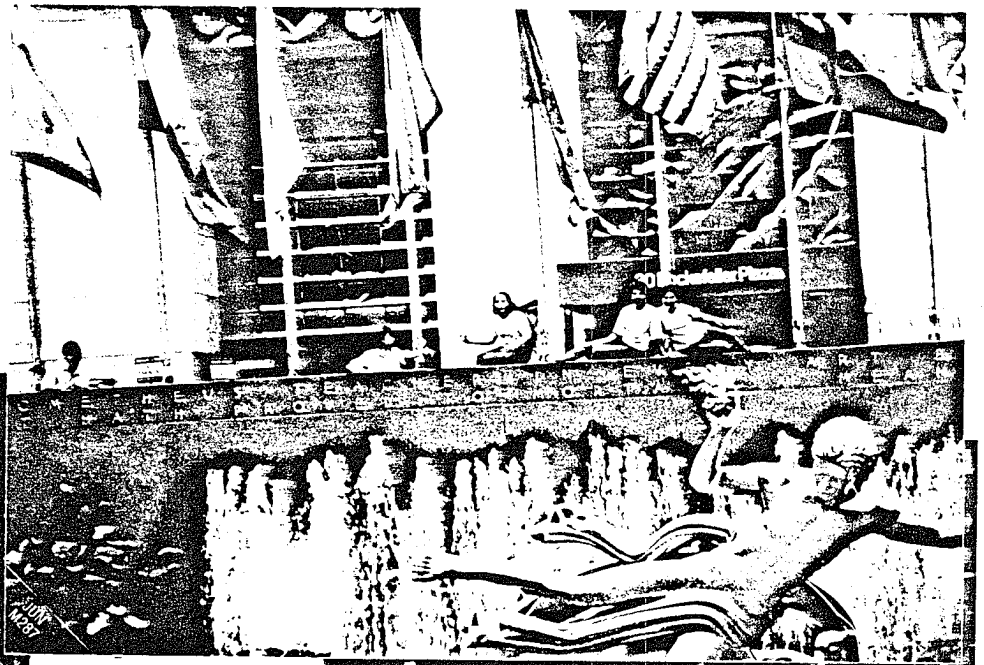
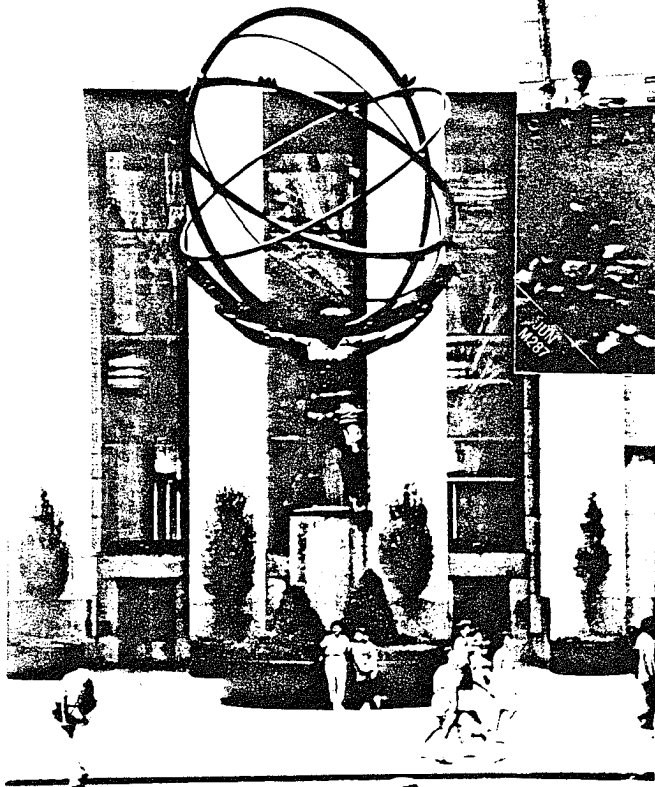
El Edificio del Congreso
 del estado de
 Massachusetts

Cómo
la vida acá
hace 200
años?



La aldea antigua de "Sturbridge"



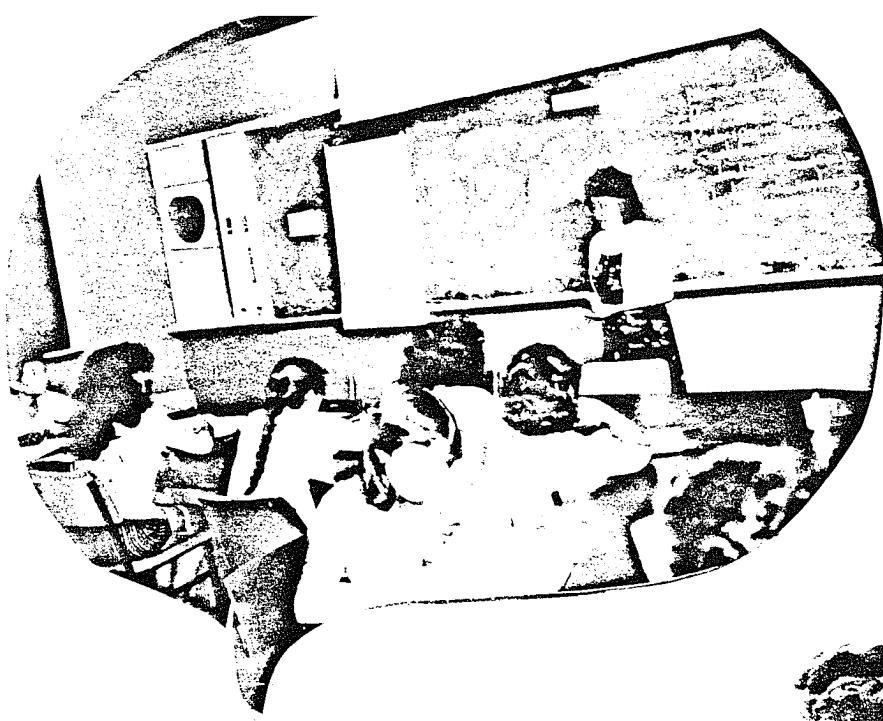


VISTAS DE
NUEVA
YORK

Y en el viaje de
regreso ...

S. E. U. C.

EDUCACIÓN

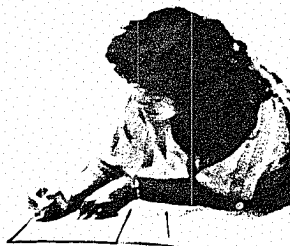


Rmte: ---
n. ---

Dirrecciones



Recordada Compañera,
Por este medio le est
esperando que s





DAVID

David Kinsey
119 High St.
Amherst, Mass. 01002



ADRIANA

Adriana Rothkegel
72 Stoway Hills Rd
Amherst, Mass. 01002



MARILYN

Marilyn Gillespie
Rm. 285 CIE
Hills House South
University of Mass.
Amherst, Mass. 01003



MARIO

Mario Acevedo
Rm. 285 CIE
Hills House South
University of Mass.
Amherst, Mass. 01003



Donaldo

Dan Graybill
15 Glendale Avenue
Northampton, Mass. 01060



KATY

Kathy Searle Parker
7 Dogwood Road
Littleton, Mass. 01460



Juanita

Juanita Campos ("Yeni")
P.O. Box 446
Claypool, AZ 85532



Flavia

Flavia Sales Ramos
Rm. 285 CIE
Hills House South
University of Mass.
Amherst, Mass. 01003



Elia León

Elia León
Municipio Patulul
Depto. Suchitepéquez
Guatemala, C.A.



Floridalma

Floridalma Gutiérrez
Finca Sta. Teresa
Municipio San Lucas Tolimán
Depto. Sololá
Guatemala, C.A.



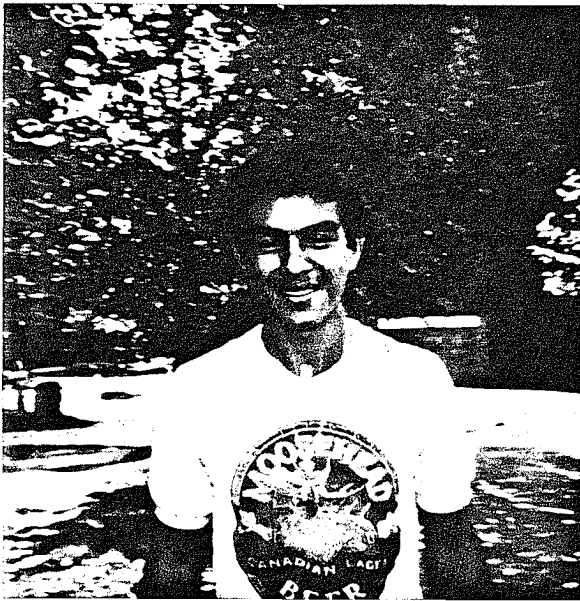
Rosa Chitay

Rosa Chitay
Municipio San Lucas Tolimán
Depto. Sololá
Guatemala, C.A.



Elmer Letona

Elmer Letona
Municipio San Lucas Tolimán
Depto. Sololá
Guatemala, C.A.



Erick De León
 Colonia Sta. Fe
 San Antonio, Suchitepequez
 Guatemala, C.A.



Elisa

María Elisa Ovalle
 Municipio Río Bravo
 Depto. Suchitepequez
 Guatemala, C.A.



Mary

María De León
 Municipio San Lucas Tolimán
 Depto. Sololá
 Guatemala, C.A.



Ana Vázquez

Ana Vázquez
 1 Ave. 3-1 Zona 3
 Tiquisate
 Depto. Escuintla
 Guatemala, C.A.



Patty Ruiz

Ana Ruiz
21a. Calle "A" 15-41 Zona 6
Ciudad de Guatemala
Guatemala, C.A.



Sylvia Reyes
14 Ave. 7-15 Zona 6
Ciudad de Guatemala
Guatemala, C.A.



MAYRA

Mayra Sagastume
Municipio Salamá
Depto. Baja Verapaz
Guatemala, C.A.



Shirley

Shirley Chang
5a. Ave. 5-30 Zona 1
Depto. Chiquimula
Guatemala, C.A.



Doris

Dora Izaquirre
3ra Ave. 1-40 Zona 2
Municipio Rabinal
Depto. Baja Verapaz
Guatemala, C.A.



Bety JUAREZ

Iliana Juárez
Aldea San Ignacio
Municipio Salamá
Depto. Baja Verapaz
Guatemala, C.A.



VILMA MELCHOR

Vilma Melchor
4ta. calle 1-56 Zona 3
Municipio Rabinal
Depto. Baja Verapaz
Guatemala, C.A.



Mynor Lucero
1a Ave. 1-98 Zona 1
Barrio La Esperanza
Municipio Jalapá
Guatemala, C.A.